

play!

z i n e

br. 67 | Decembar 2013.

Počínje **Next-Gen**

PS4
VS
Xbox One



NEED FOR
SPEED RIVALS
malo Hot Pursuit,
malo Most Wanted

CALL OF DUTY
GHOSTS

Još jedan novembar,
još jedan Call of Duty



WORLD OF
WARPLANES
World of Tanks sa avionima
ili ipak nešto drugo?

IGRA MESECA

ASSASSIN'S CREED
IV: BLACK FLAG

Četvorka je na pravi način
prodrmla serijal



IZVEŠTAJ

WAR THUNDER

Ekskluzivni izveštaj sa okupljanja u
Moskvi koje je organizovao razvojni
tim igre



NAGRADNA IGRA

IZVUČEN DOBITNIK
LOGITECH VOLANA!

Proverite da li ste to baš vi!



BROJ 67 – DECEMBAR 2013.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:

Filip Nikolić

UREDNICI RUBRIKA:

Filip Nikolić, Petar Starović

REDAKCIJA:

Filip Nikolić, Aleksandar "Kojot" Ašković,
Luka Komarovski, Petar Starović, Bojan
Jovanović, Stefan Starović

SARADNICI:

Nikola Savić, Dimitrije Đorđević,
Dmitar Đ. Aksentijević, Bogdan Diklić, Luka Zlatić

ART DIREKTOR:

Biljana Stojović

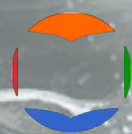
PRELOM:

Biljana Stojović

KONTAKT:

PLAY! magazine | www.play-zine.com
Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79, PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik Milan Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni)
-.-Beograd (Vilovskog 6) : Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. - Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)



IGRA MESECA

POZDRAV STARI I NOVI FANOVI PLAY! ZINE-A,

Kao što vidite, stvari su malo drugačije kod nas. Naime odlučili smo da uradimo redizajn celog časopisa!

Imamo puno ideja za to kako da PLAY! postane još bolji a neke od njih smo uspeli da implementiramo i u ovaj broj. Mislimo da smo sada vizuelnim stilom uspeli da se približimo sveukupnom „tonu“ našeg časopisa sa kojim se trudimo da odgovorimo ljubiteljima video igara i vernim pratiocima video game industrije, počevši od najmlađih ali uzimajući u obzir i one malo starije.

Promenili smo sistem ocena i one su sada od 1 do 10 uz mogućnost i 0,5 ocena između. Mislimo da je ovakav sistem ocenjivanja u poređenju sa prethodnim od 1 do 100 više fer prema igrama koje je jako teško sagledati samo iz objektivne perspektive.

Prešli smo i na A4 format. PLAY! je već bio u ovom formatu, pa zatim prešao u 16:9 aspekt. Eksperimentišući sa ove dve varijante, došli smo do definitivnog zaključka da časopis bolje izgleda u standardnom formatu koji se koristi u štampi.

Ceo redizajn je još uvek work in progress, pa bi vas zamolili da nam prenesete i neke od vaših utisaka. Naša Facebook stranica je zaživela u poslednje vreme i preko nje nas najlakše možete kontaktirati. PLAY! ostaje besplatan! Da, iako smo dosta toga promenili, ovo važi i dalje!

Imajući u vidu da smo internet časopis, u buduće planiramo da implementiramo i video klipove u rubriku Flash News (Youtube klipovi, veličina PDF fajla će naravno ostati nepromenjena). Javite nam šta mislite i o ovome.

Takođe još jedna vrlo bitna stvar, ako ste ljubitelj video igara i pri tome volite da pišete, javite nam se. Uvek smo otvoreni za nove saradnike. Ko zna, možda ste baš vi rođeni da budete gaming novinar. Prilično je dobro zanimanje, verujte nam. Ništa vas ne košta da probate. I za kraj – izvučen je srećni dobitnik Logitech volana. Čestitamo! Nagradna igra je privukla znatno više ljudi nego što smo očekivali. To nam se svidelo a u budućnosti spremamo još vrednih nagrada.

FN.

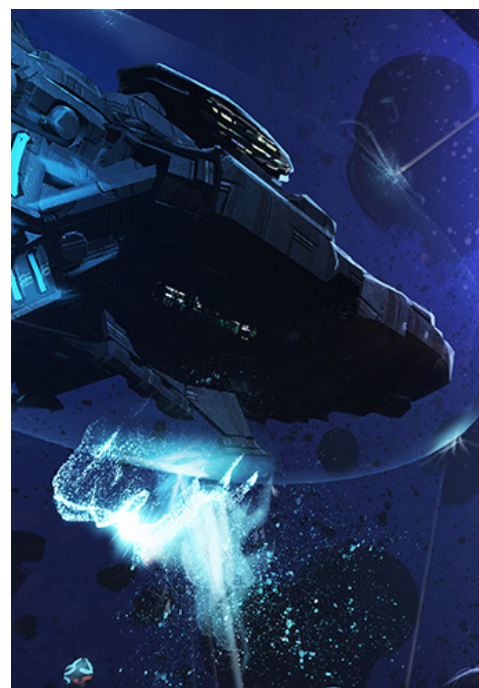


**ASSASSIN'S
CREED IV
BLACK FLAG**





34 NEED FOR SPEED RIVALS



64 INTERVIEW - THE MANDATE



50 RAYMAN FIESTA RUN



74 STAR TREK ONLINE

UVOD	3
FLASH VESTI	6
13th page	13
EDITORIJAL Next-Gen	20
REVIEWS:	26
Assassin's Creed IV: Black Flag	26
Call of Duty Ghosts	30
Need for Speed Rivals	34
World of Warplanes	38
State of Decay	42
Journey of a Roach	46
Typing of the dead	48
Rayman Fiesta Run	50
PREVIEWS:	52
Blackguards	52
Wrack	56
NAGRADNA IGRA	58
IZVEŠTAJ War Thunder	60
INTERVIEW - The Mandate	64
EDITORIJAL Star Citizen	70
REPLAY Star Trek Online	74

METRO: LAST LIGHT UZ STEAM MACHINES

Valve će uskoro završiti kompletiranje prvih 300 Steam Machines i poslati ih srećnim dobitnicima. No ono što je vest je da će uz svaku "konzolu" dolaziti i kopija igre Metro: Last Light.

Deep Silver je nedavno potvrdio da razvojni studio 4A uveliko radi na modifikovanju korisničkog interfejsa u cilju poboljšanja podrške za steam controller. 30 Korisnika će biti izabrano na osnovu staža i zasluga u Steam zajednici dok će svi ostali biti nasumično odabrani.



UBISOFT REVIDIRAO OČEKIVANI PRIHOD U 2013 GODINI

Pravljenje igara postaje sve riskantnije jer se sve više i više novca ulaže a kompanije koje se bave izdavanjem igara ne mogu tačno da procene da li će neka igra biti hit ili će samo uspeti da otplati troškove. Upravo se to desilo Ubisoft-u koji je u problemu jer su neke igre nisu ispunile zadate prodajne projekcije.

Naime Rayman Legends i SplinterCell: Blacklist su podbacili sa prodajom, jer igrači čekaju da se pojave nove konzole. Zbog toga Ubisoft neće dostići projektovani promet od 1.9 milijardi dolara već "samo" 1.38 milijardi dolara.

Ako na sve to dodamo i pomeranje Watch Dogs-a za proleće sledeće godine jasno vam je da je atmosfera u Ubisoft-u prilično tmurna.



THE SIMS 4 ODLOŽEN ZA JESEN 2014

Loše vesti za sve ljubitelje malih "simića" jer je EA objavila da će odložiti izlazak The Sims 4 za jesen 2014 godine. Svi igrači koji su naručili igru će dobiti besplatno Limited Edition u znak izvinjenja.

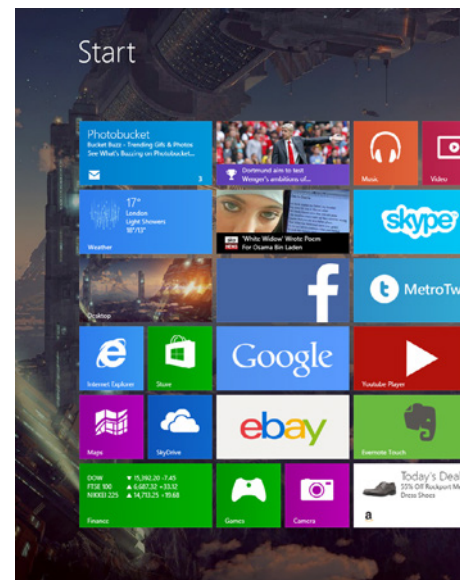
U prodaji će biti i Digital Delux edition ali se za sada ne zna šta će sve sadržati. Takođe The Sims 4 će biti "offline" naslov tj nećete morati biti konektovani na Internet da bi igra radila.



PROBLEMATIČAN WINDOWS 8 UPDATE ZA IGRAČE

Korisnike Windows 8 je nedavno zadesio ozbiljan problem. Nakon poslednjeg update-a igranje nekih igara je postalo praktično nemoguće zbog kašnjenja (lag) tokom rada sa mišem.

Deus Ex: Human Revolution i S.T.A.L.K.E.R su praktično ne igrivi a Call of Duty naslovi i Metro 2033 mogu da se igraju ali sa velikim teškoćama. Microsoft se još uvek nije oglasio po ovom pitanju a većinom su pogođene igre koje ne koriste "RAW input".



TAJGER VUDS NIJE VIŠE ZAŠTITNO LICE ZA EA SPORTS GOLF

Prvi put nakon 15 godina pojaviće se EA simulaciju golfa bez imena Tajger Vudsa na kutiji. Po rečima Daryl Holt-a iz EA sports, odluka da se završi saradnja je bila obostrana. Prva golf igra koja je u naslovu imala Tajger Vuds je izašla davne 1998 pod imenom Tiger Woods PGA Tour 99 a serijal će se završiti sa ovogodišnjim naslovom (Tiger Woods PGA Tour 14).

Tokom bračne i profesionalne krize kroz koju je prolazio slavni golfer 2011, EA je skinula njegovu sliku sa omota Tiger Woods PGA Tour 12: The Masters.

Tadašnji zvaničan razlog je bio da EA pravi najbolju simulaciju golfa i na njoj treba da stoji lice najboljeg igrača golfa što tada po rečima predstavnika EA-a Vuds nije bio. EA trenutno razvija next-gen verziju svoje golf simulacije sa "drugačijim pristupom" a šta to stvarno znači videćemo za par meseci.



twitter.com/PLAY_Zine

STEAM DOSTIGAO 65 MILIONA KORISNIKA

Steam je dostigao 65 miliona korisnika. To je rast od 30 % u odnosu na prošlu godinu. U 2013 najavljeno je deljenje igara (Family sharing) Steam OS, Steam kontroler i Steam mašine. Pored toga stiže i



podrška za Linux.

Tim povodom Gabe Newell je izjavio da je njihov cilj uvek bio da približe ljude koji kreiraju sadržaj korisnicima. On je takođe dodao da nameravaju da inteziviraju saradnju sa razvojnim timovima kroz "Steam Dev Days" a sa zajednicom kroz "Steam Machines" beta program.

THE WITCHER 3 NEĆE IMATI DRM ZAŠTITU

Veliki broj implementacija DRM je bio praćen sa nizom kontroverzi pa se sada igrači naroguše i na sam pomen ove zaštite. To su primetili i razvojni timovi pa je u tom kontekstu jasna izjava Marcin Iwinski, osnivača CD Project, da The Witcher 3 neće imati apsolutno nikakav vid DRM zaštite.

On kaže da je nebitno da li će te igru kupiti preko GoG-a (digitalni sistem distribucije) ili u radnji ni jedna ni druga verzija neće vas terati da budete online dok se igrate. Razlog za to su vrlo loša iskustva u prošlosti koja je ovaj razvojni studio ima sa DRM zaštitom. The Witcher 3 je najavljen za 2014 godinu.



WORLD OF TANKS UPDATE 8.9

Wargaming.net nastavlja sa redovnim izbacivanjem sadržaja za svoju hit igru World of Tanks. 8.9 patch je doneo novu liniju nemačkih tank destroyer-a, još jednu mapu smeštenu u Ameriku i par sitnijih promena u balansu igru.

Takođe donekle je promenjen i interfejs pa sada umesto grafičkog prikaza (skala koja se lagano puni) "reload"-a granate imate brojač u sekundama. Ova opcija odavno postoji u raznim modovima za WoT ali nas raduje da ju je Wargaming.net implementirao jer to znači da je počeo donekle da ispravlja stvari koje smetaju igračima.

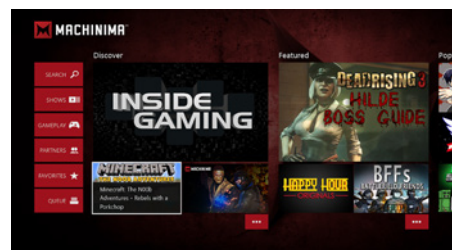
Premium vozila su bogatija za dva nova modela i to prvi japanski tenk u igri, Tier 5 Type 3 Chi-Nu Kai, te Tier 6 kineski laki tenk Type 64.

Najveća novost u ovom patch je novi timski mod 7 vs 7. On u potpunost emulira sva pravila po kojima se takmiče igrači u ESL-u ili WoT Pro ligi. Takođe podržan je i automatski "matchmaking" pa je jedino potrebno da nađete još 6 saigrača i krenete u boj. U želji da izbegnu masakr neiskusnih ili loših igrača "matchmaking" uzima u obzir kvalitet svakog tima i pokušava da ga spoji sa protivnikom sličnog nivoa.



MACHINIMA APLIKACIJA ĆE VAM OMOGUĆITI DA GLEDATE VIDEO DOK IGRATE

Machinima aplikacija koja dolazi uz Xbox One će vam omogućiti da gledate video -materijal dok se igrate. Ova mogućnost je posebno zgodna kada negde zapnete tokom igranja, onda lepo pokrete njihovu aplikaciju u wingman modu i pogledate kako su oni prešli dati nivo bez izlaska iz igre.



Machinima video biti emitovan u uglu ekrana a možete ga pustiti i u full-screen modu, već prema vašoj želji. Machinima je već objavila da ima spremnu gomilu materijala koji će postati dostupan čim izađe Xbox One.

ROCKSTAR PREPOLOVIO NOVČANE NAGRADE U GTA ONLINE!

Rockstar se očigledno loše snalazi sa online komponentom GTA V. Nedavno objavljeni patch je prepolovio novčane nagrade (u GTA dolarima:) koje ste dobijali po završetku nekih zadataka ili trka. Problem je što to nigde nije bilo najavljeno već su to igrači otkrili tek kada su ponovo odvozili neke od već otvorenih trka.



facebook.com/Play.Zine

Zvanično "opravdanje" je da će to stimulirati igrače da nastave sa istraživanjem ali nama se pre čini da je Rockstar zabrinut za ekonomiju same igre jer uskoro treba da isplati 500 000 \$ u znak izvinjenja svima koji su se igrali tokom Oktobra. Bad, Rockstar, Bad!!!



BLIZZARD SPOJO WOW SERVERE

Blizzard je odlučio da pripoji servere jedne drugima, posebno one koji imaju slabu posećenost odnosno broj igrača. Trenutno su spojeni:

- Auchindoun i Laughing Skull
- Black Dragonflight i Skullcrusher
- Aegwynn i Gurubashi
- Balnazzar i Warsong
- Burning Blade i Onyxia



- Chromaggus i Garithos
 - Dalvengyr i Dark Iron
 - Dethecus i Detheroc
 - Dunemaul, Maiev, Boulderfist i Bloodscalp
 - Hakkar i Aegwynn
 - Rivendare i Firetree
- Nešto kasnije u dve ture biće spojeno još servera, i to:

- Blackwing Lair i Detheroc/Dethecus
 - Anub'arak i Chromaggus/Garithos
 - Drak'Tharon i Firetree/Rivendare
 - Blood Furnace i Mannaroth
 - Nesingwary i Vek'nilash
 - Haomarush i Detheroc/Dethecus/Blackwing Lair
 - Stonemaul i Bloodscalp/Maiev/Boulderfist/Dunemaul
 - Tortheldrin i Frostmane
 - Winterhoof i Kilrogg
 - Gul'dan i Skullcrusher
 - Lightning's Blade i Burning Blade
- Znali smo da broj igrača WoW-a opada iz meseca u mesec, ali sada je izgleda broj nešto više opao, pa je Blizzard odlučio da uradi nešto po tom pitanju.

KINECT SPORTS RIVAL PRESEASON DOLAZI BESPLATNO UZ XBOX ONE



Sve više i više besplatnih igara ili delova najavljuju oba giganta za svoje konzole. Microsoft je objavio da će za Xbox One biti dostupan besplatno Kinect Sports Rival Preseason.

U pitanju je igra koja u potpunosti koristi Kinect mogućnosti a u punoj verziji će vam biti na raspolaganju vožnja jet-ski, tenis, penjanje, kuglanje, fudbal i gađanje meta. Kinect Sports Rival je trebalo da bude Xbox One launch naslov ali je pomeren za proleće 2014. Preseason donosi samo jet-ski trke.

UMESTO GUBITAKA SQUARE ENIX ĆE OSTVARITI PROFIT

Izgleda da Square Enix neće napraviti finansijski gubitak kao što je bilo predviđeno pre nekoliko meseci. Naime u novim šestomesečnom izveštaju Square Enix je saopštio da će umesto gubitka od 12,7 miliona funti ostvariti profit od 29,8 miliona funti.

Razlozi za ovakav kopernikanski obrt su: rezanje troškova, smanjivanje broja zaposlenih ali i odličan uspeh igara na Japanskom tržištu. Jedan od primera je i Final Fantasy XIV: A Realm Reborn koji je usprkos početnim problemima nakon 3 meseca dostigao cifru od 1.5 miliona registrovanih igrača. Square Enix takođe najavio novu igru u Sleeping Dogs univerzumu, novi Deus EX naslov a stiže i reboot Thief franšize što znači da nema zime za ovu kompaniju.



BATTLEFIELD 4 PROBLEMI

DICE je izdao saopštenje u kome kaže da je svestan problema sa kojima se igrači suočavaju tokom igranja Battlefield 4. Crash-ovanje igre, zamrzavanje ekrana, nestanak progressa u online ili offline modu su samo neki od najozbiljnijih bug-ova koji su do sada detektovani. DICE je izjavio da užurbano radi na patch-u koji bi trebalo da reši većinu ovih problema.



twitter.com/PLAY_Zine

KAYNE & LYNCH FILM?

Već neko vreme po Net-u se provlače glasine o Kayne & Lynch filmu. Po prvobitnoj verziji glumci su trebali da budu Bruce Willis i Jamie Foxx a sada pouzdani izvori kazuju da će Gerard Butler i Vin Diesel glumiti ludi duo.

Režiser "Law Abiding Citizen" F. Gary Gray bi trebalo da režira ovaj akcioni film a za scenario su zaduženi Skip Woods i Kyle Ward.

Ekranizacija video-igara je relativno problematičan potez. U zadnjoj deceniji bilo je možda dva ili tri uspešna filma koji su na pravi način preneli atmosferu i dešavanja iz video-igara na filmsko platno. Videćemo da li će Kayne & Lynch biti drugačiji.



PLAYSTATION 3 DO SADA PRODAT U 80 MILIONA PRIMERAKA



Sony je objavio da je prodao preko 80 miliona komada PS3 do sada. PlayStation 3 je lansirana 11. novembra 2006 u Japanu što znači da je ova konzola stara 7 godina. Tokom ovih 7 godina za PS3 je izdato 4332 igara a Sony je najavio da će izdati preko 300 novih igara u Decembru. Inače Microsoft je u septembru saopštio da je Xbox 360 dostigao brojku od 80 miliona prodatih primeraka ali ova konzola je lansirana u novembru 2005 godine. A svi oni mogu da se poklone malom belom mališanu (Wii) koji je prodat u 100 miliona primeraka od svog lansiranja u novembru 2006.

PRISON ARCHITECT ZARADIO 8 MILIONA DOLARA

Svugde slušamo o tome kako se igracka industrija menja a sledeća vest to najbolje ilustruje. Prison Architect je zaradio skoro 8 miliona dolara. Čudna mi čuda reći ćete vi. Ok, tim koji je napravio ovu igru se sastoji od 7 ljudi. Pa dobro dešava se zar ne?

Prison Architect je trenutno u alpha fazi!!! Da dobro ste pročitali, igra koja je u alpha fazi je uspela da donese profit od 8 miliona dolara svojim kreatorima.

Prison Architect se pojavio u septembru 2012 a najveći deo novca je došao kroz crowd-funding sisteme od strane igrača (250.000). U saopštenju iz Introversion Software se kaže da su oni oduševljeni uspehom svoje igre i da im je podrška igrača omogućila da naprave igru kakvu su želeli.



XBOX ONE KRCKAVI DISK

Izgleda da kontrola kvaliteta nije bila baš dobra kada su pravljene next-gen konzole. PS4 ima svoje plavo svetlo smrti a Xbox One krckave Blue-ray disk drive. Nekoliko desetina kupaca je postojalo na YT jezive zvukove koje proizvodi disk dražv kada unutra ubacite blu-ray medijum.

U prvom trenutku Microsoft je izdao pravo korporativno saopštenje gde je savetovao kupce da pokušaju da reše problem kroz redovne kanale. Ubrzo nakon toga su saopštili da su u direktnom kontaktu sa svim kupcima koji imaju neispravne konzole i da će probati da ih zamene što pre.



RYSE: SON OF ROME I FORZA 5 IMAJU MOGUĆNOST KUPOVINE SADRŽAJA PREKO MIKRO- TRANSAKCIJA

Izgleda da je mikro-transakcije postala omiljena sintagma "odela" u izdavačkim kompanijama. Sve više i više igara vam omogućava da sa pravim novcem platite virtuelne predmete. Xbox One nikako nije izuzetak po tom pitanju a ovaj sistem je prisutan kod dva naslova, Ryse: Son of Rome i Forza 5.

Programeri koji rade na Ryse: Son of Rome se ubiše zadnjih 6 meseci objašnjavaju da mikro-transakcije ne daju igračima ne fer prednost, da je u pitanju samo opcija i da se sve može otvoriti igranjem. Jedna od najboljih izjava na tu temu je svakako: uvođenje mikro-transakcije nije

podmukao čin uperen protiv igrača, verujte nam :).

Pa ukoliko vas mrzi da grind-ate predmete u Ryse: Son of Rome ovo su cene za virtuelnu valutu:

- 1000 / £0.79
- 2000 / £1.59
- 3000 / £2.39
- 5500 / £3.99
- 11,500 / £7.99
- 25,000 / £15.99

Tokeni za Forza 5 će vam

omogućavati da brže zarađujete

kredite ili da kupite kola bez potrebe da farm-ujete novac a njihva cena je:

- 100 Tokens / £0.79
- 575 / £3.99
- 1250 / £7.99
- 2700 / £15.99
- 8000 / £39.99
- 20,000 / £64.99
- Car Pass / £39.99
- VIP membership / £15.99
- Individual DLC cars are £2.39 each
- LaFerrari Car Pack / £7.99





Disney INFINITY

INFINITE POSSIBILITIES. ENDLESS FUN.

MIX IT • MASH IT • MAKE IT • BREAK IT

*CAPTAIN JACK SPARROW, MR. INCREDIBLE AND SULLEY ARE INCLUDED IN THE STARTER PACK. ADDITIONAL DISNEY INFINITY FIGURES ARE SOLD SEPARATELY.



© Disney. © Disney/Pixar. © Disney Enterprises, Inc. and Jerry Bruckheimer, Inc. The LONE RANGER property is owned by and TM & © Classic Media, Inc., an Entertainment Rights group company. "P", "PlayStation", "PS3", and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo 3DS, Wii and Wii U are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo.

9000 dinara za malo zabave

Lansirane su konzole naredne generacije i na našem tržištu. PlayStation 4 se nalazi u prodaji (doduše, nezvaničnim kanalima), Xbox One se "muva tu okolo". Za fanove Nintendo, WiiU je prisutan već neko vreme, tako da je ponuda zaokružena. Cene konzola nisu loše. Za razliku od proteklog početka prodaje, kada Xbox 360 nije mogao da se kupi kod nas (ne može ni One za sada) a PlayStation 3 koštao neverovatnih 700 evra, sada se za 400 do 500, u zavisnosti od toga koliko ste snalažljivi, može kupiti "sopstveno parče budućnosti". Međutim, postavlja se pitanje, šta sa tim "parčedom"?

Ne samo da je broj igara jako limitiran i da će igranje biti

ograničeno na 3-4 ekskluzivna naslova i ostatak koji već neko vreme postoji na konzolama prošle generacije, cena je ono što će u slučaju domaće distribucije (ne računamo digitalnu), biti veoma interesantno pitanje, pre svega za one koji igre kupuju za druge, recimo, roditelje.

Naime, većina igara u Srbiji prodavaće se po ceni od 9000 dinara. Nekako ste skupili 470 evra odnosno, zaokružimo, 50.000 dinara, ali onda imate konzolu sa kojom nemate šta da radite, jer nemate igre. Možete da radite nešto drugo, slušate MP3 ili gledate neki video, ali za to verovatno odavno posedujete PC. I onda kupite i dodatnu igru. I onda je pitanje, da li uopšte ta dodatna igra vredi

nečemu jer niste imali kako da je probate (u najvećem broju slučajeva). Hajde da kažemo i da vam se dopadne. Ako poseduje multiplayer opcije, morate da doplatite na PSN-u da biste ih iskoristili. Ukoliko je singleplayer igra, sva je prilika da ćete je za maksimalno nedelju dana umerenog igranja "obrnuti". And then what? Dali ste 9000 din za nešto što ste odigrali za nedelju dana. Verovatno jedan od najskupljih vidova zabave gledajući vreme koje provedete u odnosu na novac koji ste dali, ako izuzmemo neke polulegalne ili totalno nelegalne vidove "zabave", ako znate na šta mislim.

Veći će problem biti za roditelje dece koja baš žele PS4. Verovatno će se, u najvećem broju slučajeva, cela porodica, babe i dede uz tetke i strine skupiti da svom omiljenom najmlađem članu porodice kupe PlayStation, možda čak i jednu igru, a šta onda za dalje igre? Čak i putem digitalne distribucije, cene igara nisu povoljne, ali jasno je da je takav vid kupovine "špansko selo" za većinu onih koji su navikli da proizvode kupuju u prodavnici. Nešto će tu morati da se menja!



DOTA 2 PILE PRODATO ZA 38 K DOLARA!

Posedovanje jedinstvenih predmeta u video-igrama pruža zadovoljstvo koje nema cenu? To je jedini način da objasnimo sledeću vest. Neko je kupio DotA 2 kurira za 38 000 dolara.

Da, dobro ste pročitali neko je odvojio 38 K dolara da bi imao jedinstveno "pile" u DotA 2. U pitanju je "eternal flame pink War Dog" kurir koji se mogao dobiti na samom početku bete. Sam "war dog" kurir je veoma redak, "eternal flame" vizuelni efekat se još ređe nalazi a ova nijansa boje roze je specijalna jer je Blizzard više ne koristi u igri. Očigledno da je kombinacija ova 3 elementa bila dovoljna da neko odvoji 38 000 \$.

Inače najvredniji virtuelni predmet koji je prodat za prave pare je svemirska stanica u igri Entropia universe koja je dostigla cenu od 635 000 dolara.



NOVI DETALJI O WARCRAFT FILMU

Na BlizzCon-u su procureli i prvi detalji vezani za predstojeći Warcraft film. Naime režiser ovog naslova i zagriženi Warcraft igrač, Duncan Jones, je rekao da će priča pratiti prvi sukob ljudi i orkova te da će glavni junaci biti Anduin Lothar i

Durotan.

On je takođe dodao da će u filmu biti podjednako prikazane obe strane. Warcraft film će verovatno dobiti PG-13 oznaku a scene akcije će biti mešavine snimaka kamerom i kompjuterske grafike. Snimanje je planirano da počne sledeće godine a premijera filma nas očekuje krajem 2015.



FOOTBALL MANAGER 2013 ILEGALNO DOWNLOADOVAN PREKO 10 MILIONA PUTA

Prvi čovek Sports Interactive-a Miles Jacobson je otkrio da je piratsku verziju njihove igre Football Manager 2013 ilegalno downloadovalo sa Intereneta više od 10 miliona ljudi.

Iako krekovana, piratska verzija je u sebi i dalje imala mogućnost za Sports Interactive da sazna sa koje IP adrese se korisnik ulogovao u piratsku verziju. Prema podacima koje je izneo Jacobson, najviše korisnika ilegalno nabavljene verzije Football Managera 2013 je došlo iz Kine - 3,2 miliona, zatim iz Turske - 1,05 miliona pa iz Portugala - 781,785. Vrlo visoko na ovoj listi je i Italija sa 547,000 ilegalnih kopija a interesantan je i podatak da jedan ilegalni korisnik dolazi iz Vatikana.

Jacobson je takođe izjavio da je "besmisleno" tvrditi da je ovaj broj od preko 10 miliona ujedno i broj potencijalno izgubljenih prodatih kopija igre za njih. Prema njegovim procenama, 1.74% ljudi koji su Football Manager 2013 ilegalano downloadovali bi igru kupilo u slučaju da se nije pojavila piratska verzija na internetu, što je za Sports Interactive i Segu gubitak od 3,7 miliona dolara. Poslednja verzija Football Managera koji pod ovim imenom izlazi od 2005-e, se na tržištu pojavila 30. oktobra ove godine za PC, Mac i Linux.



PLAYSTATION 4 U AMERICI PRVOG DANA OBORIO REKORD U PRODAJI

Za samo jedan dan od kako se pojavila zvanično u prodaju na teritoriji Sjedinjenih Američkih Država i Kanade, Playstation 4 konzola je prodana u preko milion primeraka, saopštio je Sony.

Ovo je najuspešniji launch u istoriji Playstation-a ali i game konzola uopšte. Prošli put, 2006-e godine Soniju je trebalo tri meseca da na tržište isporuči milion PS3 konzola na teritoriji Severne Amerike, u poređenju sa 24 sata za koliko je prodato (ne isporučeno na tržište) milion primeraka Playstation 4. PS4 tek treba da debituje na (za Sony tradicionalno najvećem) evropskom

tržištu 29. novembra. Inicijalni planovi Sonija su bili da do kraja fiskalne godine (31. mart 2014) proda 5 miliona primeraka PS4 ali sudeći po prvim reakcijama na tržištu, lako se može desiti da ovaj broj bude veći. "PS4 je dizajniran bez kompromisa imajući u vidu gejmere i veoma smo zadovoljni povodom njihovih reakcija koje su fenomenalne", izjavio je Andrew House Playstation chief executive.

"Prodaja je sjajno krenula u Severnoj Americi a očekujemo sličan entuzijazam i kada PS4 lansiramo u Evropi", rekao je House.



JOHN CARMACK NAPUSTIO ID SOFTWARE!

John Carmack, legenda gaminga, napustio je id Software, u potezu koji je verovatno bio potpuno neverovatan i nemoguć do pre samo nekoliko godina (svakako i u periodu kada je id objavljivao svoje hit igre) ali je dobio znatno na "težini" nakon što je Bethesda (tj. Zenimax) kupio id sada već davne 2009 godine. Informacije u tom smeru počele su da se pojavljuju i kada je Carmack pristupio Oculus Riftu tokom leta, tako da je John sve to potvrdio danas, na svom twitteru, kada je rekao sledeće:

"I wanted to remain a technical adviser for Id, but it just didn't work out. Probably for the best, as the divided focus was challenging!"

I id je iskoristio priliku da se oglašni ovim povodom kroz Tima Willitsa, sada već nekadašnjeg John-ovog kolege koji je biranim rečima objavio Karmakov odlazak, uz donekle "hladnjikav" kontekst:

"John Carmack, who has become interested in focusing on things other than game development at id, has resigned from the studio. John's work on id Tech 5 and the technology for the current development work at id is

complete, and his departure will not affect any current projects.

We are fortunate to have a brilliant group of programmers at id who worked with John and will carry on id's tradition of making great games with cutting-edge technology.

As colleagues of John for many years, we wish him well"

Da nije sve baš bilo tako "glatko" govori i naredni Karmakov tweet koji se pojavio ubrzo nakon svega ovoga, a koji kaže:

"If they don't want me to talk on stage at Quakecon next year, we'll

just have to fill up the lobby like the old days. :-)"

Tako da to je to, još jedna era je završena. Mada, ne možemo reći da smo bili posebno zadovoljni onim što je Džon radio proteklih godina, poput RAGE-a, Quake 4 (jel se neko uopšte seća da postoji i ovaj deo igre?) ili DOOM3. Videćemo čemu će se nadalje posvetiti.

f facebook.com/Play.Zine



XBOX ONE AUTOMATSKI UPRAVLJA PROSTOROM NA INTERNOM HARD DISKU

Za razliku od PS4 Xbox One ne pokazuje korisniku koliko mu je još ostalo mesta na hard disku. Igrač će moći da pogleda koliko neka aplikacija ili igra zauzima mesta ali ne i da vidi koliko mu je Gb još ostalo. Microsoft je izjavio da je to namerno implementirano da se ne bi igrači "zamarali" sa ne čime što će konzola automatski raditi. Naime svi save-game i ostali bitni fajlovi će biti smešteni na Sky Cloud-u gde će im igrači imati pristup 24 časa dok će na konzoli biti smešteni samo fajlovi potrebni za igranje. Za razliku od Microsofta, Sony je omogućio PS4 korisnicima da imaju tačan uvid u popunjenost internog hard diska. Videćemo čije rešenje će se bolje pokazati u praksi.



GT 6 ĆE IMATI MIKRO- TRANSAKCIJE

Sony je nedavno potvrdio da će Gran Turismo 6 imati mikro-transakcije. To je prva igra u seriji u kojoj ćete moći da kupite kola ili delove za pare. GT 6 će igračima biti dostupan u dve verzije Standard i Special edition a

obe će moći da se skinu sa Playstation Store direktno. Special edition će koštati 59,99 funti a za te pare dobijate 20 kola koja ne postoje u običnoj verziji, zatim poseban avatar za PSN te nova trkačka odela i kacige. Ako ste koji slučajem pre-order bilo koju verziju igre dobićete besplatno "Precision pack" koji se sastoji od:

- GT-R NISMO GT3 15th Anniversary Edition
- R8 LMS ultra 15th Anniversary Edition
- Corvette Stingray (C7) 15th Anniversary Edition
- Model S Signature Performance 15th Anniversary Edition
- Viper GTS 15th Anniversary Edition

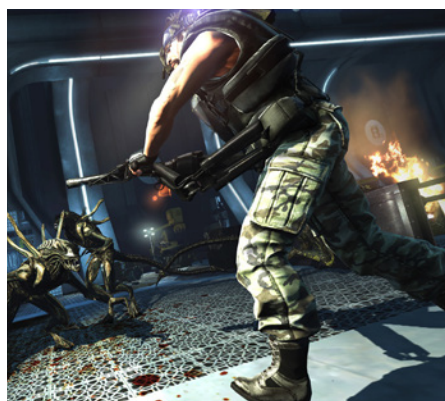
Gran Turismo 6 stiže ekskluzivno na PS4 6. decembra.



ALIEN: ISOLATION

Izgleda da Creative Assembly radi na FPS horor šunjalici baziranoj na Alien univerzumu. Alien: Isolation bi trebalo da prati doživljaje ćerke Elen Ripley po imenu Amanda.

O samoj igri trenutno nema puno informacija a jedino što je poznato je da je trebala da bude predstavljena letos na E3. To se nije desilo jer tim nije bio zadovoljan trenutnim izgledom. Videćemo da li će Alien: Isolation biti bolja od Aliens: Colonial Marines.



FINAL FANTASY 6 STIŽE NA IOS I ANDROID

Mobilne platforme danas poseduju dovoljnu količinu snage da poteraju veliki broj aktuelnih a kamoli nekih starijih PC ili konzolnih naslova. Zato nas i ne čudi najava Square Enix da će portovati Final Fantasy 6 na iOS i Android krajem ove godine.

Doduše igra će biti modifikovan da bi mogla lakše da se igra na mobilnim telefonima i biće smanjenja količina "grind"-anja potreba za napredovanjem. Takođe Square Enix je najavio da će, ukoliko 3D remake FF 4 prođe kako treba, portovati na mobilne platforme i deo koji ima najviše obožavalaca, Final Fantasy 7.



DRIVECLUB ODLOŽEN ZA PROLEĆE 2014

Sony je nedavno objavio da odlaže Driveclub za proleće 2014 godine. Razlog je prilično jednostavan, igra nije završena ili po Sony-iju "treba nam još malo vremena da je doteramo".

S obzirom da je DriveClub bio naslov koji su igrači dobijali uz PS4, takozvani "Playstation Plus Edition", Sony je morao da ga zameni sa drugom igrom. U pitanju je indie igra Contrast koja nije vožnja već neka vrsta "noir" platforme. Takođe svi članovi "Playstation Plus Edition" programa će imati pristup multiplayer

beta-i Killzone Shadow Fall koja je planirana za 28 i 29. decembar.



NINTENDO PRESTAO SA PROIZVODNOM WII

Nintendo je objavio da je prestao sa proizvodnjom Wii-ja. Od kada se pojavila ova konzola 2006 godine, prodana je u preko 100 miliona primeraka širom sveta a neki od najpoznatijih hitova su bili Super Mario Galaxy, Metroid Prime Trilogy i The Legend of the Zelda: Skyward Sword.

Zamena za belog mališana "koji je mogao mnogo" je Wii U koja je kompatibilna sa Wii igrama ali ne i preterano interesantna kupcima jer u drugom kvartalu 2013 godine prodato samo 160.000 jedinica u celom svetu.



DRŽAČ ZA KINECT KOJI ŠTITI VAŠU PRIVATNOST!

Ako ste zabrinuti zbog Kinect-a i mogućnosti da vas Microsoft, NSA ili komšija hacker na neki način špijuniraju onda će vas utešiti činjenica da se na Amazonu pojavilo rešenje. U pitanju je PDP-ov poseban držač za Kinect koji ima deo sa kojim u potpunosti prekrivate i kameru i IC senzor.



Ovaj držač je namenjen za postavljanje senzora na sve vrste površina uključujući tu i televizore velike dijagonale (Flat TV). Microsoft je već nekoliko puta rekao da podaci koje Kinect skuplja neće biti distribuirani bez dozvole korisnika a nedavno je urađena i promena firmware-a pa sada Xbox One može da funkcioniše i kada Kinect nije priključen što nije bio slučaj kada je najavljen Xbox One.

WAR THUNDER PREŠAO BROJ OD 5 000 000 IGRAČA

Gaijin Eneteratinemnt je objavio da je njihova MMO simulacija aviona War Thunder upravo prešla cifru od 5 000 000 igrača i to tačno godinu dana nakon početka beta-testiranja. Zanimljivo je da War Thunder i World of Warplanes izuzetno liče jedna na drugu jer su oba naslova free-to-play a napredovanje se odvija preko istraživanja modula i aviona.

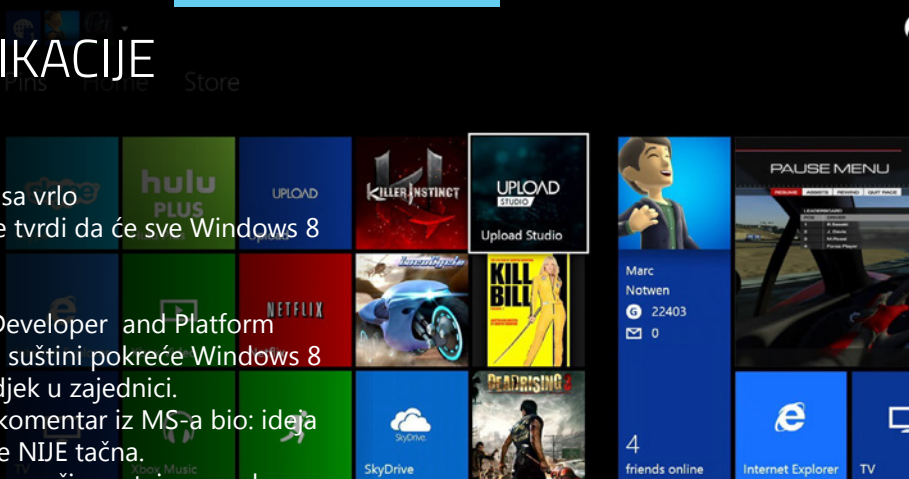


twitter.com/PLAY_Zine

DA LI ĆE WINDOWS 8 APLIKACIJE RADITI NA XBOX ONE?

Dell je nedavno uneo zabunu u stručnu javnost sa vrlo tendencioznom reklamom. Naime u reklamama se tvrdi da će sve Windows 8 aplikacije moći da rade na Xbox One konzoli.

Steve Guggenheimer, potpredsednik "Microsoft Developer and Platform Evangelism" dela, je izjavio u Julu da Xbox One u suštini pokreće Windows 8 pa je zato Dell-ova reklama imala prilično veliki odjek u zajednici. Situacija je još uvek prilično mutna jer je zvanični komentar iz MS-a bio: ideja da će SVE Windows 8 aplikacije raditi na Xbox One NIJE tačna. Dell je u međuvremenu promenio reklamu a šta to znači ... ostaje nam da vidimo!



Razvoj War Thunder-a je započet pre nego što je Wargaming.net najavio World of Warplanes što je izazvalo žučne polemike o tome ko je od koga ukradio ideju pošto oba studija potiču sa prostora bivšeg SSSR-a.

TOTAL WAR: ROME 2 STIŽE NA STEAM OS

Valve je vrlo ozbiljno prionuo na promociju Steam Machines-a. 4A studios je već preradio igru Metro: Last Light koja dolaziti u paketu sa prvih 300 jedinica dolaziti a Creative Assembly je najavio da i oni spremaju verziju Total War: Rome 2 za Steam OS.

Rob Bartholomew je objasnio da je tim iz Creative Assembly-ija posetio Valve- prošlog meseca, te da su tamo testirali Steam Controller i Steam OS. Ceo tim je bio oduševljen kako funkcioniše ceo sistem i oni smatraju da je to pravi način da se dopre do ljudi koji nisu zagrizeni igrači. Creative Assembly je takođe najavio da će Linux verzija Total War: Rome 2 biti lansirana sledeće godine sa podrškom za Steam Controller i prikaz na velikom ekranu.



PROJECT C.A.R.S IZLAZI NA JESEN 2014

Uprkos problemima izgleda da će Project C.A.R.S ipak stići na naše računare i konzole. Slightly Mad Studios, igračima najpoznatiji po NFS: Shift igri, su nedavno izdali saopštenje u kome su najavili da će u trećem kvartalu 2014 godine izdati Project C.A.R.S za PS4, Xbox One i Steam OS.

Nakon toga će se pojaviti verzije za obične PC računare i Wii U. Slightly Mad Studios su imali veoma uspešnu crowdfunding kampanju jer su svima koji ulože novac u izradu igre obećali deo profita. Iako su uspeali da skupe 3.75 miliona funti došlo je do problema kada su engleske vlasti zaključile da je ovaj način finansiranja na ivici legalnosti. Nakon toga Slightly Mad Studios je ponudio povraćaj novca svima koju su ga donirali.

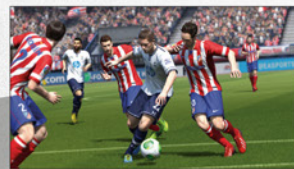
f facebook.com/Play.Zine



WE ARE FIFA 14



EASPORTS.COM/FIFA



© 2013 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, and the EA SPORTS logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Official FIFA licensed product. © The FIFA name and OLP Logo are copyright or trademark protected by FIFA. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The Premier League Logo is the Premier League Limited 2006. The Premier League Logo is a trade mark of the Football Association Premier League Limited which is registered in the UK and other jurisdictions. The Premier League Club logos are copyright works and registered trademarks of the respective Clubs. All are used with the kind permission of their respective owners. Manufactured under license from the Football Association Premier League Limited, no association with nor endorsement of this product by any player is intended or implied by the license granted by the Football Association Premier League Limited to Electronic Arts. Kinect, Xbox 360 and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.™, PlayStation™, P.S.3 and the PS3 logo are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

NINTENDO 3DS

Wii

PC DVD

Origin

XBOX 360

BETTER WITH KINECT

PSP

PS VITA

PS3

PlayStation 2

PlayStation Network

PlayStation

3
www.pegi.info

Next-gen



Posle najduže konzolne generacije do sada (koja traje još od 2005-e i izlaska Xbox 360) i više čekanja nego ikada, pred nama je konačno sledeća generacija konzola. I dok će neki reći da je i Wii U predstavnik osme generacije konzola i isticati činjenicu da će on na tržištu uskoro proslaviti svoj prvi rođendan, verovatno vam je jasno na šta mislimo kada kažemo da se čekanje na next-gen odužilo i previše. Iako je Wii U svakako next-gen u odnosu na svog prethodnika Wii, Nintendo se posle GameCube-a odlučio da malo drugačije nastupa sa hardverom i svojim pristupom na neki način solira na tržištu, ne obazirući se na globalne trendove a ni tehničke specifikacije koje su danas očekivane od uređaja koji bi trebalo da na tržištu budu aktuelni narednih 6 i više godina.

Sve to u vremenu u kojem smo svedoci tehnološkog napretka koji ne posustaje. Kave će rezultate postići sa ovim pristupom, to smo u neku ruku već videli. Wii je nošen na krilima motion gaming-a sve do poslednjih par godina prošle generacije beležio fenomenalne rezultate u prodaji. Međutim Nintendo je polako ali vrlo sigurno gubio kontakt sa third party izdavačima i sve više i više postajao platforma za (odlične) first party Nintendove naslove. Sve ovo ih je čini se konačno stiglo sada sa Wii U. Konzola nije uspela da u prvi mah kao što je to uradio Wii privuče casual publiku koju je Nintendo otkrio sada već davne 2006-e kad je na tržište plasirao Wii. Stvari su se u međuvremenu promenile, a casual publici su se najpre dodvoravali svi redom, da bi ona masovnom upotrebom smart telefona i tableta

samo po sebi nekako prešla na tu stranu. U današnje vreme svako ima makar pametni telefon a tableti se prodaju više nego laptopovi. Dodajte na to i da su igre za ove uređaje najčešće besplatne ili koštaju svega par dolara. Njihov kvalitet (u velikoj većini slučajeva) je bez sumnje

veliki udarac za evoluciju video igara i generalno vuče na dole standarde koji su se godinama gradili, ali mi ovde govorimo o casual publici kod koje kriterijum kvaliteta i nije preterano bitan (ako uopšte i postoji).

U takvim okolnostima, zaista je teško očekivati da će neko izdvojiti 300 i više evra/dolara za casual zabavu, kada ga ona već čeka često i besplatno, na uređaju koji mu već stoji u džepu. Dakle Wii U je očekivano (mada nismo sigurni da su u Nintendo to skroz realno procenili)



ostao bez casual publike a posle cele jedne generacije loše saradnje sa third party izdavačima - i bez ogromnog dela konzolnih naslova. Šta tek reći o tehnički ograničenom hardveru koji do kraja ove generacije neće sesti u isti voz sa PS4 i Xbox One. Wii U ostaje mašina sa vrhunskom ekskluzivnom ponudom first party Nintendovih naslova (koji su ovoga puta kasnili ali polako i oni pristižu). Da li je ovo dovoljno, čini nam se da je najbolji pokazatelj dosadašnji učinak ove konzole na tržištu.

Zadržali smo se možda i previše na Nintendo pa bi bio red da konačno pređemo na glavne vesti. Playstation 4 i Xbox One su konačno tu! Čekali smo dugo i... i... čekaćemo još malo. Na žalost u trenutku pisanja ovog teksta mi još uvek nemamo u svojim rukama ni PS4 ni Xbox One. Datumi su ovoga puta tako postavljeni da je Playstation 4 debitovao u Americi 15. novembra a datum izlaska za Evropu je kraj ovog meseca. Što se tiče Xbox One-a, Microsoft je svoju konzolu sledeće generacije na određena tržišta lansirao 22. Novembra.

Kada je u pitanju redakcije PLAY-a a i generalno naše tržište, verovatno ste upoznati sa činjenicom da ćemo se po pitanju svega ovoga kao i do sada snalaziti kako znamo i umemo dok ove konzole ne budu zvanično lansirane kod nas. Za PS4 smo kontaktirali Sony i rečeno nam je da je zvanični datum izlaska za naše tržište 29.01.2014. Znači li to da ćemo tada konačno zvanično imati i PSN sa srpskim cenama u dinarima? Ostaje nam da vidimo. Za Xbox One je situacija lošija i to ne samo za nas već i za dobar broj ekonomski razvijenijih zemalja i za Microsoft svakako značajnijih tržišta od našeg. Xbox One je lansirao u 13 zemalja gore pomenutog 22. novembra (Australija, Austrija, Brazil, Kanada, Francuska, Nemačka, Irska, Italija, Meksiko, Novi Zeland, Španija, Velika Britanija i Sjedinjene Američke Države) a ostali koji su od Microsofta svrstani u tier 2 kategoriju su ostavljeni da čekaju 2014-u. Srbija je verovatno nešto što bi moglo da se nazove tier 3, a kako će se stvari odvijati ostaje nam da sačekamo i vidimo.



Bez obzira na situaciju na našem tržištu, svi mi entuzijasti ćemo se verovatno kao i do sada snaći kako znamo i umemo da dođemo do konzola nove generacije, gde se opcija kupovine u nekoj od susednih zemalja nameće kao optimalno rešenje. To što konzole i dalje neće „sići u mainstream“ dokle god su cene takve kakve jesu kao i dokle god ti uređaji ne budu normalno plasirani na naše tržište, ostaje otvoren problem koji neće izgleda skorije dobiti svoj epilog. Kupovina uređaja koji su inače zamišljeni da budu najveći mainstream, u Srbiji se smatra za nekakav iskorak na koji se odlučuju uglavnom entuzijasti.

Naravno, krajnji kupac je u svemu tome najmanji „krivac“. Na već postojeći standard za koji svi znamo kakav je, mi imamo i najlošije cene a uređaji nisu na tržištu predstavljeni kako to već dolikuje da bi se došlo do neutralnih kupaca. Kada ste videli zvaničnu reklamu namenjenu našem tržištu za konzole ili video igre na televiziji recimo (ovde mislimo na pravu reklamu a ne onu koja ide u bandlu sa ligom šampiona za sva tržišta a ne samo naše). Poznata je činjenica da u današnje vreme velike firme (kao u ovom slučaju Sony i Microsoft) u celom procesu wplasanja jednog novog uređaja, danas više novca ulože u marketing nego u research and development samog proizvoda. Kakav onda rezultat očekivati na tržištu gde zvanično ni jedan dolar (dinar) nije uloženo na marketing. Gde

je pri tom i nizak ekonomski standard a postoji i jezička barijera. Ni jedan od datih servisa nije dostupan na srpskom jeziku, jedan od osnovnih kriterijuma za „proguravanje“ uređaja u mainstream. Ne treba zaboraviti i probleme sa zakonskim regulativama i ko zna šta još što kao rezultat ima to da Srbija i dan danas nema full pristup ni najzastupljenijim servisima digitalne distribucije na svetu kakvi su recimo App Store ili Google Play. I kada se sve ovo sabere, ponekad se zapitamo kako uopšte iko i kupuje konzole i igre u takvim okolnostima. Čini nam se da je količina entuzijasta u odnosu na situaciju i generalno broj stanovnika zapravo jedna od stvari sa kojima bi mogli da se pohvalimo, iako mnogi to izgleda i ne primećuju (mada bi bilo teško definisati jasan kriterijum kako bi se ovo određivalo, te se stoga zadržavamo na subjektivnom utisku).

Ono što smo svakako bili u stanju da ispratimo a kada su next-gen konzole u pitanju je launch na najvećem svetskom tržištu Amerike koje može da bude jasan pokazatelj kako se stvari mogu prelomiti u dobro poznatom konzolnom rivalstvu između Sonija i Microsofta. Ipak, u startu treba istaći to da je za Sony tradicionalno najveće tržište Evropa kao i da za razliku od Microsofta oni ozbiljno posluju i na tržištu Japana (gde Xbox kao brend gotovo da i ne postoji). Kada je Amerika u pitanju Microsoft je u toku sada već možemo da kažemo prošle generacije uradio odličan posao i Xbox 360 je od kako su pre par godina Wii već kupili svi koji su to hteli, neprikosnoveni lider.



Dakle i tu treba istaći da Microsoft ima mali head start u odnosu na Sony pošto se veliki broj korisnika već „navukao“ na Xbox Live u odnosu na PSN, gde su im friends liste, achievement-i i sve ostalo već vezani za jednu od platformi. Bilo kako bilo, Amerika nam je za sada jedina dostupna kao tržište za neke od prvih analiza i utisaka, tako da ćemo se držati onih podataka koje za sada imamo.

I jedna i druga konzola su oborili rekorde za Sony i za Microsoft. Playstation 3 je samo u Americi za manje od 24 sata uspeo da bude prodat u preko milion primeraka, značajan napredak recimo u odnosu na situaciju sa PS3 za koji je Sony uspeo da isporuči na tržište (ne i proda) milion primeraka za tri meseca. 24 Sata nakon launch-a su se oglasili i iz Microsofta sa informacijom da je Xbox One na svih 13 teritorija na kojima je dostupan prodat u preko milion primeraka. Iako manje od Sonija čiji se podaci za sada odnose samo na US, rekli bi smo i da je Xbox One prvog dana solidno krenuo. Sve ukupno gledano, priče o tome da se danas u eri tableta ljudi teže odlučuju na kupovinu video game konzola su ovim rekordnim ciframa u najkraćem roku postale deplasirane. Naravno, konzolna generacija je duga i još je rano za prognoze na duže staze. Jedino što se jasno da zaključiti je to da su ljudi generalno entuzijastični povodom next-gena, naročito imajući u vidu i to da su ovoga puta na njega čekali više nego obično.

Što se tiče prvih review-a kao i utisaka i komentara ljudi na internetu, za sada se nekako čini da next-gen i nije napravio toliki hajp od trenutka kada su konzole postale dostupne

u prodaji u poređenju sa hajpom pre lansiranja. Nekako se previše provlače komentari o slabim launch naslovima i mnogi vole da istaknu da za ovu prazničnu sezonu ubedljivo najkvalitetniji ekskluzivni naslov ima Wii U u vidu Super Mario 3D World-a (koji je u maniru dosadašnjih 3D Mario igara oduvao kritiku). Ne treba zaboraviti i to da su PS3 i Xbox 360 i dalje interesantni kupcima. Install baza i jedne i druge konzole je prešla 80 miliona, šanse su da ćete imati u startu prijatelje sa kojima ćete moći da igrate online a lista must-play igara od početka generacije pa do sada je

sada ističu kao must-play next-gen naslov. Killzone Shadow Fall se izdvaja od ekskluzivnih Sonijevih igara. Knack PS4 glavnog arhitekta Mark Cerny-a je definitivno razočarao. Resogun je odlična arkadna igra, mada i ne igra koja bi mogla preterano da se stavlja u next-gen kontekst. Utisak launch naslova je definitivno oslabljen izostankom par naslova koje nam je Sony najavio u februaru na otkrivanju Playstation 4. Drive Club, nova trka od



prilično dugačka. Neke od njih su i odavno u cenovnom rangi koji će ih učiniti vrlo primamljivim za one koji su ih eventualno propustili.

Sa druge strane, ne bi trebalo upasti u zamku i komentare ljudi na forumima uzimati kao preterano relevantan pokazatelj činjeničnog stanja. Kao i uvek, forumaši i ljudi koji ostavljaju komentare na posvećenim gaming sajtovima su vrlo glasni ali i manjina u odnosu na svu publiku ka kojoj su konzole usmerene. Kakvo je zapravo interesovanje za next-gen najbolje pokazuju brojke o prodaji, a one su rekordne.

Što se tiče igara, kao što smo spomenuli i nema nekih koje se za

Motorstorm developera (Evolution Studios) je najavljena čak i kao free naslov koji će ići uz PS Plus pretplatu ali je na kraju ova igra propustila launch. Infamous Second Son je takođe odložen za 2014. Čini se da su Sonijevi studiji stigli da završe ove igre kako je prvobitno i bilo planirano za lansiranje konzole, utisak launch PS4 naslova bi bio znatno bolji.

Microsoft je sa druge strane nastupio sa još jednom odličnom Forza igrom, koja je manje ili više safe bet imajući u vidu iskustvo developera ovog serijala. Igra je na žalost pokrenula nešto što se svakako nadamo da će što pre biti sasečeno u korenu. Naime

Forza u maniru igara sa mobilnih platformi ima mikrotransakcije u okviru igre. Šta god mislili o njima, činjenica je da njihovo implementiranje u free ili igru od par dolara, nije isto kao i u full igru sa full cenom od 60 dolara (u Americi). Dovoljno je bilo da su u MS-u bili malo lukaviji i ovo sve prikrili u formu nekog budućeg DLC-a. Ovako ostaje loš utisak i nadamo se da ovaj trend neće zaživeti. Od ostalih ekskluzivnih Xbox One

igara tu je Killer Instinct koji deluje kao dobar reboot ovog serijala ali za sada ima premalo sadržaja (samo 6 likova). Dead Rising 3 deluje kao zabavna igra, slična prethodnim delovima. Ryse: Son of Rome bi bio Xbox One ekvivalent Knack-

ako se odlučite za kupovinu next-gen konzole, svakako ćete imati šta da na njoj već sada igrate. Ostaje otvoreno pitanje koliko su ta gaming iskustva zaista next-gen u poređenju sa onim na šta smo do sada navikli. Međutim kupovina konzole je uvek i investicija za budućnost. Svi znamo da generacije potraju nekih 6 ili više godina a onaj novac koji sada uložite u konzolu svakako se ne odnosi samo na to koliko vam se igraju launch naslovi već je u neku ruku i vaš gaming izbor na duže staze.

Sledećeg meseca očekujte full pokrivanje Playstation 4 i Xbox One konzola i igara sa iskustvima iz prve ruke. Ono što se već sada jasno vidi je to da je Sony uspeo da za 100 evra/dolara manje ponudi jači (i subjektivno mišljenje lepše upakovani) hardver. Svi koji prate game industriju to već znaju a

vrlo su jasni i za budućnost indikativni primeri launch multiplatform naslova, koje su (u ovako kratkom vremenskom periodu) developeri očigledno znatno lakše i uspešnije optimizovali za PS4. Koliko će se u praksi oslikati ova hardverska prednost Playstationa i kolika je ona zapravo, ostaje nam da vidimo.

Najmanji zajednički sadržalac će uvek biti osnovni kriterijum kod multiplatform naslova. Xbox One sa druge strane nudi i Kinect iskustvo, kao i veći fokus na multimedijalne mogućnosti. Šta od svega ovoga vama lično odgovara, procenite sami. O igrama na jednoj i drugoj platformi, odnosno tome koje vam se više dopadaju, takođe morate sami da odlučite. Joypadi su čini se obostrano pogodili u centar mete i i jedan i drugi su odličan napredak u odnosu na svoje prethodnike.

Sve u svemu, ono što jedino sa sigurnošću znamo je to da nam je drago da je next-gen konačno stigao. Jedva čekamo da se i sami uverimo u kvalitet i mogućnosti novog hardvera kao i da isprobamo nove igre. Sve o ovome ćete naravno čitati u budućim izdanjima PLAY Zine-a. Begun, the console war has. Biće ovo aktuelna tema narednih godina, samo što smo počeli...



u kao fail launch naslov... Što se tiče trird party izdavača, osetan je izostanak Watch Dogs-a koji je jako dugo bio najavljivian kao udarni next-gen naslov a na kraju pomeren čak za Q2 2014-e. Tu su Call of Duty i Battlefield koji su i dalje suštinski iste igre kao i na ostalim platformama samo sa poboljšanim vizuelnim utiskom. Isto ovo važi i za Need for Speed Rivals, Assassin's Creed 4, FIFA 14, NBA 2K14... Dakle





3Dcafe



www.3dcafe.rs

Narodnih heroja 30, 11000 Beograd, 011 2671-887, 011 2695-392

"PS" "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS3", "PSVITA" and "DOX" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



BATMAN

ARKHAM ORIGINS



EXCLUSIVE FEATURES KNIGHTFALL — PACK —

5 CHALLENGE MAPS + 2 SKINS

Internet connection required to access
downloadable content

Only on PlayStation®3

YOUR ENEMIES WILL DEFINE YOU

PREORDER NOW TO PLAY AS DEATHSTROKE

Deathstroke DLC contains 2 Challenge Maps and 2 skins

Internet Connection Required for Downloadable
Content, not available on PS Vita.

Expires 31/12/2023



armature

BATMAN: ARKHAM ORIGINS, BATMAN: ARKHAM ORIGINS BLACKGATE software © 2013 Warner Bros. Entertainment Inc.
BATMAN and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics. All Rights Reserved.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s13)



PS3

PlayStation 3

PSVITA

PlayStation Vita



Assassin's Creed IV: Black Flag

Pirates! u 3D-u

Radnja najnovije igre u Assassin's Creed serijalu se dešava oko 1715 godine u takozvano zlatno doba gusara. Za razliku od prošlih igara, gde je glavni heroj bio ozbiljan asasin kome je budućnost sveta bila na pameti, naš junosha, Edward Kenway, je željan para i slave i to će mu biti jedina motivacija na početku igre. Kako priča bude napredovala tako će i on uvideti da postoji nešto više od pune kese zlata, vina u ruci i devojke u krilu ali nikada vas igra neće preterano terati ka svom kraju.

Uvodni deo je milosrdno kratak

Za razliku od desetosatnog uvoda iz AC III koji je svakome normalnom ogadio život, AC 4 tutorial je kratak a nakon njega nalazite našeg momčića za kormilom Jackdaw, njegovog broda. Na samom početku igre ni Edward ni Jackdaw nisu ozbiljna pretnja ali kako budete napredovali tako ćete moći poboljšavati karakteristike i kapetana i broda sve dok ne budete bili u stanju da napadnete i zarobite bilo koga u Karibskom moru. Tu do izražaja dolazi sistem pravljenja koji je preuzet iz Far Cry 3. Naime i sebe i brod možete poboljšavati ukoliko za to nađete neophodne sirovine ali tek kada ih vi obradite i pretvorite u ono što vam treba.

Pa tako od ajkuline kože možete napraviti neprobojan prsluk a od kostiju skrivenu futrolu za pištolje. Slično funkcioniše i sistem unapređivanja vašeg broda a ovde je esencijalni resurs naravno drvo.





Platforma:
PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, Wii U

Razvojni tim:
Ubisoft Montreal

Izdavač:
Ubisoft

Web:
<http://assassinscreed.ubi.com/>

Cena:
49€

Domaći distributer:
ExtremeCC

Preporučena konfiguracija:
OS: Win 7 64
CPU: Core i3-530 2.9GHz ili Athlon II X3 440
RAM: 4 GB
HDD: 30 GB
Grafika: GeForce GTX 285 ili Radeon HD 7770 1GB GDDR5

play!
z i n e
ocena **8.5**

- ✓ Open-world igra u pravom smislu te reči
- ✓ Istraživanje, sporedne misije, glavna priča, sve je odlično uklopljeno
- ✓ Vi ste Pirat!!!!

- ✗ Prisluškivanje neprijatelja je i dalje naporno i dosadno
- ✗ Borba je prilično pojednostavljena
- ✗ Multiplayer



Da biste poboljšali brod ili sebe morate prvo naći resurse a onda i napraviti potrebne predmete

Već smo rekli da je AC 4 open-world igra u punom smislu te reči. Kuda ćete ići apsolutno zavisi do vas. Pred vama je mapa Kariba posuta sa velikim brojem tropskih ostrva koja kriju svoja blaga i primorskih gradova u kojima možete prihvatiti razne misije, trgovati, istraživati ili pljačkati preko potrebne resurse. Najimpozantniji su svako Havana i Kingston koje su imale status metropola onog vremena. Na žalost autoru ovog teksta i dalje fale veličanstvene katedrale Firence i Rima ali to je već druga tema. Misije su prilično standardne za Assassin's Creed i uključuju uglavnom neprimetno praćenje i asasinaciju protivnika, prisluškivanja i asasinaciju, šunjanja i asasinaciju.. znate verovatno na šta ciljate.

Ono što AC 4 razlikuje od prethodnika je mnogo veći akcenat na stelh misijama. Zbog prisustva velikog broja snajpera prinuđeni ste da se šunjate sve do poslednjeg trenutka. Jedini način da eliminišete protivničkog snajpera je duvaljka sa strelicom koja je premazana sredstvom za uspavljanje. Nažalost to ih ne drži dugo onesvešćene ali ako uspeju da vas primete uvek možete zgrabiti nekog nesretnika koji se zadesio blizu i iskoristi ga kao živi štit.

Upravo zbog tog insistiranja na tajnovitosti neke misije mogu biti naporene jer vas i najmanja greška vodi na početak. Već smo rekli da Edward poseduje duvaljku i ona služi za onesposobljavanje neprijatelja na velikim daljinama. Za blisku borbu tu su čuveni šiljci koji se izvlače, razne vrste sablji i naravno zaštitni znak svih gusara - dve kubure. Borba je klasična za ovaj serijal što će reći da čekate momenat kada neprijatelj napadne da bi ste ga kontra udarom razoružali i ubili. Najveći problem će vam praviti jači neprijatelji koji pored toga što mogu uspešno da vam pariraju pre ulaska u bitku imaju običaju da vam dobace bombu ili dve kao poklon. Ono što smo primetili je dramatično manje krvi tokom borbe, nešto što je Ubisoft namerno implementirao.

Borbe brodova su neverovatno zabavne

Integralni deo igre su i borbe na moru kada upravljate vašim brodom. Kada se primaknete protivničkom brodu treba prvo da ga osmotrite kroz durbin i na taj način vidite šta sve nosi, koliko ima ljudi i topova. Kada započne borba cilj vam je da ga prvo osposobite tako što ćete ciljati trup ili recimo jedra da ga usporite. Takođe ukoliko bežite od neprijatelja, što će biti česta aktivnost na početku igre, možete iza sebe ostavljati burad punjena barutom kao neku vrtu primitivne mine. Korisnički interfejs za borbu je odlično rešen pa vam AC 4 daje određene mogućnosti u zavisnosti gde gađate protivnika. Ako preterate sa topovima i skroz naskroz demolirate brod dobićete samo pola plena. Pun iznos ćete dobiti ako se iskrcate na njega i ubijete protivničkog kapetana u direktnoj borbi. Iako naizgled deluju repetitivno, ove misije su pravo osveženje a AI kontrolisani protivnici umeju da budu veoma nezgodni u nekim situacijama. Ni borba sa protivnicima nije gotova stvar mada ćete mnogo lakše poraziti kapetana nekog trgovačkog borda nego onog

koji upravlja fregatom sa 90 topova. Sličan sistem borbe je primenjen i u zauzimanju utvrđenja koja su raštrkana po mapi samo što ovde morate bombardovati tvrđavu a kada je dovoljno oštetite onda morate pobediti komandanta u duelu. Zauzimanje tvrđava vam pored novca i prestiža donosi i dodatne misije i otvara nove delove mape. Assassin's Creed 4 neverovatno podseća na Pirates! Sida Mejera, ne samo po vremenu i mestu dešavanja već i po mehanici igranja. Ovo je

Mapa vrví sa mestima za istraživanje

bio samo dodatni bonus za autora teksta. Sa druge strane treba reći da je Ubisoft mehanizam istraživanja odlično implementirao i prosto osećate da vas nešto vuče da vidite šta ima na ostrvu pored koga prolazite.

Za razliku do ranijih igara u serijalu ovaj put je grafika vrhunska. Razlog za to je verovatno što igra nije portovana sa starijih konzola već je uporedo razvijana za PC, PS4 i Xbox One koji u suštini dele sličnu arhitekturu. Količina detalja u igri je jednostavno neverovatna pa ćete se oduševiti kada vam prvi put iskoči kit iz mora i poprska vas sa hiljadu

kapljica vode. Upravo kvalitetna grafika diže Assassin's Creed: Black Flag za jedan stepen u odnosu na prethodne naslove u serijalu. Zvučna komponenta je savršena. Bilo da su u pitanju dijalozi između Edwarda i NPC-ova, zvuci borbe ili pozadinska muzika na zvuk nemamo nikakvu zamerku.

Multiplayer je razočaranje

Multiplayer komponenta je blago razočaranje. Umesto kvalitetnog PvP moda igra nam nudi neku čudnu verziju asasinacije iz single-player-a. Naime jedan igrač je ubica a ostali se trude da se uklope u okolinu i ostanu neotkriveni. Ni co-op multiplayer koji omogućava do četvorici igrača da se zajednički probijaju kroz masu neprijatelja nije preterano zanimljiviji.

Assassin's Creed: Black Flag je na pravi način prodrmao već pomalo učmali serijal. Vreme i mesto dešavanja su odlično izabrani i savršeno uklopljeni u mehaniku igranja. Dodatan bonus je sama struktura igre koja u potpunosti poštuje težnju igrača bilo da je to završavanje igre ili istraživanje sveta oko vas. Naša preporuka.



Call of Duty: Ghosts

Deseti CoD (da, deseti!)

Call of Duty Ghosts kampanja je potpuno ludilo, posebno kada je nekomе prepričavate. Prvo malo trčite, onda pucate okolo, onda ste na zemlji, odjednom ste pod vodom, onda ubijate pod vodom, onda odjednom – svemir!

Sve izgleda kao Old Spice reklama, događa se brzo, ne možete da pohvatate o čemu se radi. Onda letite helikopterom, onda vozite tenk, tu se negde pojavljuje i kuće, eksplozije, krici, umiranje, sve zviždi i pišti i puca i dere se oko vas. Haos na sve strane. Onda ste u zgradi, onda u njoj pucate na ljute protivnike, onda zgrada pada, vi ste još u njoj, nekako se izvlačite

iz tog haosa – pravo ludilo jednog akcionog holivudskog filma, samo što je ovo na vašem ekranu i vi ste u glavnoj ulozi.

Međutim, to sve deluje lepo na papiru i donekle dok vi igrate singleplayer kampanju. U suštini, tu nema nikakvog izazova. Let Apač helikopterom je prost da prostiji ne može biti, na ekranu na sve strane iskaču obaveštenja šta da radite dalje i kako da reagujete, sve se odigrava vama u korist, sve vam je podređeno i na vama je jedino da klikćete levim mišem uz minimum pomeraja. Da je još jednostavnije, zvalo bi se The House of the Dead. Ukratko – singleplayer

kampanja je pasivna, ne puno izazovna za nekoga ko je iskusan igrač FPS-ova i kao da je pravljena za šestogodišnje dečake sa Xbox kontrolerom u ruci (je l' smo otkrili toplu vodu?). Nije samo to problem – zanimljivi zvezeti i oružja stoje vam na raspolaganju, ali samo kada vam igra to dozvoli. Hoćete snajper koji se kontroliše na daljinu?

Može, ali samo u jednoj misiji. Zanimljiv vam je pasji kompanjon Rajli pa biste često voleli da ga pustite na protivnike? Neće moći, samo kada vam igra dozvoli. Nekako, efekat "imao pa nema" odnosno "uzimala davala" kod Ghost





Platforma:
PC, PS3, PS4, WiiU,
Xbox 360, Xbox One

Razvojni tim:
Infinity Ward

Izdavač:
Activision

Web:
www.callofduty.com/ghosts

Cena:
7000 din PC / 7500 din PS3/X360

Domaći distributer:
ComputerLand

IGRU USTUPIO:

COMPUTERLAND

play!
z i n e

7

ocena

- ✓ Multiplayer i dalje na nivou
- ✓ Zanimljiva kampanja...

- ✗ ...ali sa jako malo slobode za igrača
- ✗ Manje-više ista stvar iz godine u godinu

singleplayer kampanje više je nego izražen.

Pomešane emocije ovde je potrebno dodatno pojasniti – nije da je Ghost kampanja loša, nije da je loše smišljena, jednostavno – kratka je i pasivna, ne zahteva previše aktivnosti od vas, a to jeste šteta. Primera radi, scena u svemiru. Gledali ste Gravity? Sad zamislite da su Sandra Bulok i Džordž Kluni imali velike puške! Sve izgleda odlično, ali na kratke staze.

Kampanja obećava dosta ali nikako da ispuni to obećanje

Naravno, najveći broj igrača uzima Call of Duty zbog multiplayera i to je nešto što im ne možemo zameriti. Preporuka je da odigrate nekoliko singleplayer misija čisto da steknete utisak o tome kako funkcioniše novi CoD, mada je malo toga zaista promenjeno. Problem sa druge strane izazvaće činjenica da u okršajima za više igrača nema ništa od onih sjajnih mapa poput svemirske ili podvodne, već ste "osuđeni" na tradicionalna vojna ratišta – razrušene gradove, manja naselja, šumske okršaje i slično.

Deathmatch mod je verovatno najkonfuzniji od svih i donosi bezbroj ubistava za kojih niti znate ko vas je ubio, niti koga ste ubili. Protivnici se pojavljuju po slučajnom odabiru lokacije, nekada i tik iza vas iako ste ih pre sekunda ubili, pa pored sočnih psovki putem glasovne komunikacije ne očekujte puno toga. Neki "inteligentniji" modovi, poput Search and Rescue, ipak donose nešto više zabave. Tu jedan tim postavlja bombu, drugi brani određeni objekat a jednom ubijen protivnik se ne diže (osim uz korišćenje dog-tag-a). Counter Strike u Call of Duty-ju. Ground War mod je takođe jedan od zanimljivijih modova napravljen za veći broj igrača, koji takođe ima našu preporuku za isprobavanje.

Kao što smo već pomenuli u našem previewu Ghostsa sa GamesCom

Multiplayer CoD iskustvo na koje smo već navikli

sajma, otključavanje novog oružja vremenom i dužim igranjem zamenjeno je za "timske poene". Oni omogućavaju da bilo kada otključate bilo koje oružje ukoliko ste skupili dovoljan broj poena. Ovo je promena koja se može dvojako shvatiti pa ćemo za sada ostati neutralni.

Naime, nekome se možda može dopasti što na ovaj način štedi vreme i lakše može doći do željene opreme, dok sa druge strane postoje i oni koji ipak žele da trudom i radom dođu do bitnog oružja kao i da to isto ne mogu da urade oni koji su odigrali Ghost znatno kraće od njih samih. Međutim, ono što moramo da još jednom potenciramo a pomenuli smo tokom GamesCom previewa – Ghost je jako brza igra, posebno u multiplayeru.

Ubistva se događaju skoro svake sekunde, konstantno ste u trku, konstantno razmišljate nekoliko

koraka napred i svaka greška vas skupo košta. Ovo je nešto što će zasigurno odgovarati određenom broju igrača ali je jasno da će biti znatno veći broj onih koji se u ovakvom okruženju neće najbolje snaći. Preporuka je stoga da ukoliko ste iskusni multiplayer FPS-ovac, bolje ni ne pokušavate da se priključite nekom serveru, osim ukoliko ne želite da obrišu patos vama.

Nesumnjivo, MP komponenta je svakako dobro urađena, ispolirana, sa balansiranim naoružanjem i sistemom "budjenja" opreme o kojem smo već pisali u prošlosti. Ipak, ostaje pitanje da li je to dovoljno, da li Ghost zaista ima da ponudi nešto novo kao deseta igra u serijalu (i šesta koju razvija Infinity Ward) ili je ipak potrebno da dizajneri sednu i iznova razmisle o svemu a ne isključivo dorade već postojeći koncept.

Sećamo se svi kako je Modern Warfare primljen u javnosti – potrebno je da se i Activision toga priseti. Tada možemo da pričamo o novom i kul Call of Duty naslovu.





Drugo mišljenje

Call of Duty je serijal koji mnogi optužuju da iz godine u godinu nudi vrlo slične igre sa po nekim novim detaljima koji ne uspevaju da promene generalni utisak koji je utemeljio još Call of Duty 4 Modern Warfare. Svakog novembra imamo još jedan COD i na žalost ništa specijalno drugo ne bismo mogli i ovoga puta da kažemo. Infinity Ward nije rizikovao ni najmanje i Ghosts liči na igru koja je dizajnirana koristeći COD basics knjigu, ako ona postoji a ne bi se iznenadili da je to slučaj.

Na svu sreću, u toj knjizi piše i kako napraviti zabavan konzolni multiplayer FPS, tako da sa te strane njeno postojanje i nije loša stvar. Single player kampanja, koliko god da se vidi da su se developeri trudili, jednostavno nije dovoljno dobra i predstavlja skup svih klišeja koje smo već toliko puta videli. Od pomenutih samo kozmetičkih dodataka, puno reklamirani pas Riley zapravo i nije loš, kao ni co-op Extinction mod sa vanzemalcima koji je na žalost i previše kratak.

Stvar koja je razočarala je grafika. Mi smo igrali current gen verziju i iako vrlo poštujemo za COD serijal standardnih 60 frejmova u sekundi, sve ostalo zaista nije na nivou koji se očekuje od igre iz 2013-e. Sve u svemu, još jedan COD. Ako ih ne propustate iz godine u godinu, nemojte ni Ghosts. Ako ste već igrali COD i hoćete nešto novo, bićete razočarani.

FN



Need for Speed Rivals

Ko zna koji NFS po redu

Need for Speed Rivals, za kojeg ne znate da li je Most Wanted, High Stakes ili Hot Pursuit, predstavlja, verovali ili ne, dvadeseto izdanje Need for Speed serijala a ujedno prvo koje se pojavljuje za konzole naredne generacije, Xbox One i PlayStation 4. Upravo iz tog razloga, igra je dobila titulu "lansirnog naslova" (super prevod), što znači da su developeri dosta polagali u to kako će igra izgledati. I zaista su odradili jako dobar posao.

Rivals pokreće Frostbite 3 engine i ukoliko posedujete dovoljno jak PC (ili neku od konzola), sigurno nećete ostati ravnodušni na ono što jubilarni Need for Speed ima da ponudi. Dobra okruženja, još bolji efekti i najbolji modeli vozila, sigurno neće doprineti tome da čaletu na lak način objasnite da niste pustili MotorsTV.

Gameplay je lako objasniti. Birate dve role – ili ste pandur u skupim kolima ili kriminalac u skupim kolima. Razlika je u tome što kao pandur imate pravo da razlupate vozilo i protivnika okrenete na krov, dok ste kao krimos ipak forsirani da pobegnute glavom bez obzira i izbegnete hapšenje. Naravno, policajci mogu da postavljaju barikade na putevima i pozivaju podršku iz vazduha a vozači sa druge strane zakona mogu da bacaju EMP granate, šoktalase i slično. Sve ovo odigrava se u Redview County, izmišljenom mestu sa potpunom slobodom kretanja koje poseduje negde oko 160 kilometara puteva, što je više i od Most Wanteda iz 2012, ali





Platforma:
PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One

Razvojni tim:
Ghost Games; Criterion Games

Izdavač:
Electronic Arts

Web:
www.needforspeed.com

Cena:
PC - 5999din
PS3; X360 - 7999din
PS4; Xbox One 8999din

Domaći distributer:
ExtremeCC

Preporučena konfiguracija:
CPU: Intel Quad Core ili AMD Six Core,
RAM: 6GB
GPU: GeForce GTX 660 3GB
ili ekvivalent

IGRU USTUPIO:



play!
z i n e

ocena **7.5**

- ✓ Spiritualni naslednik High Stakes-a
- ✓ Super haotična igra
- ✓ Dobra grafika
- ✗ Donekle monotono
- ✗ Slaba mogućnost "doterivanja" vozila
- ✗ Limitirani singleplayer

skoro pa identično kao Hot Pursuit. Na početku igre prolazite "obuku" za obe zaraćene strane, a kasnije i birate jednu od dve.

Naravno, možete vremenom isprobati i kontra od one koju ste odabrali, bez bojazni da ćete sebi upropastiti "priču". Ona je u Rivalsu bitna koliko i u Quake 3 Areni, a čini se i da su joj jednako posvetili vremena. Izuzev glasova glavnih junaka, oni su se baš iscimali, ali nisu daleko otišli od akcionog filma B produkcije.

Ferrari se vratio u igru prvi put posle 2002

Kao policajac, možete razvijati karijeru u tri pravca – patrolnoj, tajnoj ili "snagatorskoj", prevedimo je tako. Sve ove karijere, pretpostavljate, zavise od načina na koji igrate – da li volite patroliranje i otkrivanje prekršilaca, da li volite da ste tajni agent koji hvata izgređnike a da toga nisu ni svesni ili biste najviše voleli da vozite tenk koji juri 200 na sat i gazi sve pred sobom. Napredak se obavlja kroz uspešno završavanje misija ali i postavljanje novih brzinskih rekorda, opasnu vožnju i vratolomije. U formulu koja računa koliko ste zapravo uspešni ulazi i računica iz Autolog sistema, koji je stvoren od strane Criterion-a za potrebe Hot Pursuita ali se otad koristi i u drugim NFS naslovima. Autolog pomaže da se vidi koliko drugi vozači brzo voze ili koje rekorde postavljaju, što dovodi do toga da se i vaša vozačka sposobnost stavlja na proveru u tom kontekstu, a zatim procenjuje koliko možete napredovati.

Među novitetima nalazi se AllDrive, mod koji omogućava da se na skoro neprimetan način prebacite iz singleplayer moda igranja u kooperativni multiplayer ali i jedan-na-jedan okršaje.

Šteta je što se estetskoj obradi vozila nije posvetilo više pažnje. Sistem je pozajmljen iz Undergrounda, gde je isti bio razrađen jako dobro i omogućavao je nesputanu kreativnost vozača,

ali to ovde nažalost nije slučaj i moguće je promeniti boju, pokoji detalj, ubaciti felne i promeniti naziv na tablici. Šteta je što se ovom delu nije posvetilo više pažnje, jer bi to definitivno dovelo do znatno većeg broja kreativno ukrašenih vozila na NFS serverima.

Soundtrack donosi 34 numere preko 20 poznatih bendova

Sa druge strane, unapređenja vozila su moguća, ali samo na strani odmetnika. Oni mogu osvojene poene iskoristiti za poboljšanje motora, brzine i svega drugog što će im obezbediti lakši beg od pandura. Ovi drugi, pak, ne mogu unapređivati vozila ali mogu dodavati nove tehnologije koje će im pomoći u poteri za izgređnicima – bolji radar, blokade puta, eksere, helikoptersku podršku, kojekakve ometače i slično. Primetili smo da se kao trkač jako lako osvajaju poeni i ukoliko se vozikate dovoljno dugo, u

jednom trenutku ćete imati ogromnu količinu novca sa kojom potencijalno nećete znati šta da radite.

Izvođenje je potpuno haotično i podseća na miks svega što vam može pasti napamet – Forza Horizon, Hot Pursuit, Burnout Paradise – čega god da se setite od igara sličnog tipa, Rivals je uzeo poneki deo iz nje. Što nije loše, da se razumemo, taj kaos je zapravo skroz interesantan i doprinosi igranju. Sa druge strane, ono što ćemo ostaviti vama na procenu jeste koliko je dobro, ili loše, to što se upravljanje vozilom savladava veoma brzo i bez puno problema. To znači da će i početnici u žanru ali i iskusni vukovi već posle nekoliko trka biti na istom nivou. Naravno, tada u priču "uskače" umeće igranja i one sitne finese koje će izdvojiti prvog na tabeli od trećeg, petog, osmog, ali ujedno znači i da ćete zapravo samo u multiplayeru imati neki vid satisfakcije pobedom. U kampanji za jednog igrača izazova za vas veoma brzo više neće biti. Sa druge strane, nisu sva vozila ista i ne ponašaju se jednako, što je kao i uvek dobra stvar jer omogućava da pronađete ono koje vam najviše paše i odgovara vašem





stilu vožnje. Kada smo na strani pohvala, dinamične promene vremena su nešto što takođe treba istaći. Iako ne utiču na samo igranje, smene dana i noći i kiše i suvog vremena doprinose osveženju.

Prava zabava tek u online modu

Pre nego što uskočite u Rivals svet, moramo vam reći još nešto – igra nema pauzu! Čak ni u singleplayer modu. Ovo vas forsira da potražite najbliže skrovište ili bazu, što ne mora nužno biti loš gameplay potez, ali stvara veliki problem ukoliko iste sekunde nešto morate da uradite, ili vam se baš jako dugo ide u WC. Možete ostaviti vozilo na sred puta, ali to ne znači da vas policija neće spaziti i uhapsiti ili drugi trkač pozvati "na crtu" što vi nećete moći da ispratite.

Pun potencijal igre otključava se tek priključivanjem online modu i učestvovanjem u multiplayer okršajima sa prijateljima i onima koje uopšte ne poznajete. Nalaženje drugih trkača je u ovom trenutku jako lako i neće biti nikakvih problema da odmerite svoje snage sa nekim drugim. Dizajneri su čak napravili i posebnu mini igru za tablete (jel ste primetili da je to sad "novo crno" u

industriji) gde vaši ne-tako-vični-vožnji prijatelji mogu na mapi gledati vaš okršaj sa drugima i pomagati vam bacanjem unapređenja ili njih ometati na sve moguće načine.

Ah da, igra nema ni manuelni menjač. Vidite šta ćete sa tim.

Drugo mišljenje

Need for Speed Rivals iako nam stiže od novoformiranog studija Ghost Games (doduše sastavljenog od brojnih članova Criterion-a) ne donosi toliko puno novog u odnosu na prethodnike i u neku ruku bi najbolje mogli da ga opišemo kao miks između poslednja dva Criterion-ova Need for Speed-a.

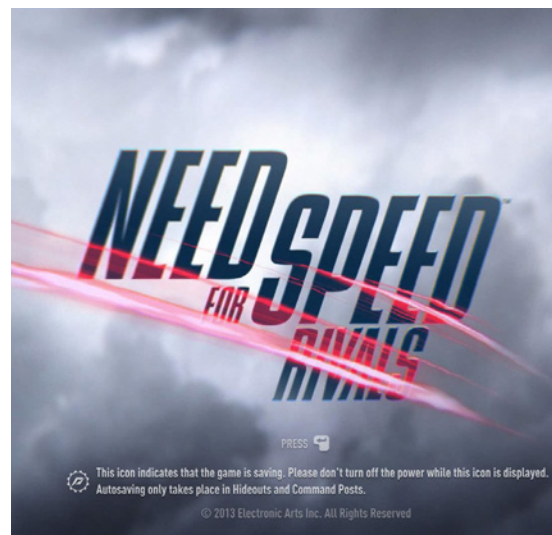
Daleko od toga da je ovo loša karakteristika, pošto su te dve igre bile konačno osveženje u serijalu koji je mnogo više vremena provodio na kočnici nego na gasu poslednjih godina. Rivals je jedna od najboljih trka koje su dostupne ove praznične sezone.

Gameplay je i dalje odličan a to da je on danas u Need for Speed serijalu gotovo identičan kao u Burnout-u je nešto na šta smo već navikli. Igra ima vrlo interesantnu integraciju single i multiplayera u jedno iskustvo, pošto

ćete i u single player kampanji osim na AI vozače nailaziti i na žive rivale. Mapa u igri je ne preterano velika ali je osveženje sa svojim fokusom na dobro dizajnirana prirodna prostranstva umesto urbanih okruženja.

Malo je možda razočarala slaba mogućnost za kastomizaciju vozila. Sve ukupno, još jedna NFS igra koja će vas držati tačno godinu dana do sledećeg nastavka. Nekada su NFS igre bile i legendarna ostvarenja kojima se vredelo i vredi vraćati, danas na žalost ipak moramo da konstatujemo da imaju ograničen rok upotrebe.

FN.



World of Warplanes

Neka se zove Zvezdan!!!

World of Warplanes je druga igra od strane Wargaming.net, studija koji je najpoznatiji po free to play naslovu World of Tanks. Kada je WoWp najavljen izazvao je puno interesovanje pre svega zbog nekih bombastičnih najava od strane razvojnog tima o integraciji tenkića i aviona te masivnim bitkama koje će se voditi na nebu i zemlji. Na žalost dobar deo obećanja nije ostvaren i ostavljen je za neko bolje sutra.

World of Warplanes je po običaju preuzetom iz World of Tanks prošao kroz prilično dugačak beta proces gde su programeri pažljivo osluškivali želje i primedbe igrača. Već kada je počela open-beta igra je dobila svoj finalni oblik a poslednjih dva meseca Wargaming.net je iskoristio da i spolira neke sitnice.

World of Warplanes je MMO naslov gde možete voziti preko 100 različitih aviona iz vremena od

Sistem
napredovanja je
isti kao i u World of
Tanks

pre Drugog Svetskog Rata pa sve do šezdesetih godina ovog veka. Igrači se sukobljavaju u okršajima 15 na 15 iznad nekoliko desetina različitih mapa. Postoje tri različita tipa aviona i to lovci, jurišnici i teški lovci a svako od njih ima specifičnu ulogu.

Trenutno u WoWp postoji 5 nacija: Amerika, Nemačka, Japan, Sovjetski Savez i Velika Britanija. Već smo rekli da u igri ima preko 100 različitih aviona koji se razlikuju prema karakteristikama kao što su



brzina, ubrzanje, maksimalni ugao okreta i tako dalje.

Za sada su igračima omiljeni američki i nemački avioni zbog boljeg ubrzanja koje je veoma bitno u dog-fight-u. Za razliku do WoT, gde se pobeđa postiže time što zauzmete protivničku bazu, u WoWp treba da je uništite. Naime u World of Warplanes je bitno osvojiti "Superamacy" što se postiže uništenjem protivničkih aviona ili zemaljskih instalacija. Pošto

Postoje tri različita tipa aviona: lovci, teški lovci i jurišnici

su mete na zemlji zaštićene sa PVO artiljerijom onda su za tu ulogu najbolji teško oklopljeni jurišnici koji nose topove, bombe ili rakete. Veliki broj ovih aviona ima zadnjeg strelca koji je kontrolisan od strane AI i prilično precizan pa nije pametno napadati jurišnike iz zadnje polusfere.

Ostale dve klase vode bitku za prevlast u vazduhu. Čistokrvi lovci su lako oklopljeni ali nemojte se zavaravati mnogo ih je teže oštetiti nego ostale klase jer su veoma pokretljivi. Njihov cilj je da uništavaju protivničke lovce i čuvaju sopstvene jurišnike.

Teški lovci su kombinacija ova dva tipa aviona. Nisu tako pokretni kao obični lovci ali su mnogo bolje oklopljeni i naoružani od njih. Ispunjavaju obe uloge u zavisnosti od želje igrača.

Zbog mehanike igranja nemački i američki avioni imaju odredjenu prednost

Na žalost u praksi je ova podela relativno besmislena jer se većina bitaka pretvori u pojedinačne okršaje gde svako gleda samo svoju glavu i tek povremeno pomogne nekom od saigrača. Zbog prirode igre i



pojednostavljenog letaćkog modela brzi lovci su u mnogo boljoj poziciji u odnosu na manevarbilnije protivnike. Uvek je lakše pobeći od protivnika nego se vrteti u beskonačnom krugu pokušavajući da se okrenete brže od njega. Drugi način da se otresete upornog protivnika je da pokušate da pobegnute u neki oblak jer će vas onda neprijatelj izgubiti iz vida. Zbog nemogućnost izvođenja nekih akrobacija Word of Warplanes se može definisati kao arkadna simulacija letenja sa akcentom više na arkadu nego li na simulaciju što je i bio cilj programera.

Napredak kroz igru je isti kao i kroz World of Tanks. Svaka bitka vam donosi određenu količinu iskustva i kredita. Iskustvo koristite da otključate napredne module za vaš avion a kredite da ih kupite. Kada otvorite većinu modula onda vam sledi "farm"-ovanje XP i kredita koji su vam potrebni da otključate sledeći avion u nizu i tako sve do 10 tiera.

Napredovanje možete ubrzati ako uplatite sebi premium nalog koji vam po bitki donosi 50 % više XP i kredita što dramatično olakšava napredak. Kao što možete videti igra u potpunosti prati obrazac koji je postavio World of Tanks kada je u pitanju napredovanje kroz igru i mikro-transakcije.

Igrači po običaju najviše zamerke imaju na matchmaking a najizraženiji su problemi oko Tiera 8 gde počinju da se sukobljavaju klipnim sa



Platforma:
PC

Razvojni tim:
Wargaming.net

Izdavač:
Wargaming.net

Web:
www.worldofwarplanes.com

Cena:
besplatno

Preporučena konfiguracija:
OS: Windows XP SP3, Windows Vista, Windows 7 ili 8
CPU: Amd ili Intel 2.66 GHz
RAM: 3 GB
HDD: 19 Gb (preporučeno 30 Gb)
Grafika: GeForce 8600GT ili ATI HD 2600 (shader 3.0, 256 Mb VRAM)

play!

7.5

ocena

- ✓ Zanimljiv mix arkadne simulacije letenja i MMO-a
- ✓ Ogromna količina aviona koju možete voziti
- ✓ Neprestana akcija

- ✗ Letaćki model je namerno pojednostavljen
- ✗ Favorizovani su avioni koji imaju veću brzinu od onih sa boljim zaokretom
- ✗ Timska koordinacija je slaba i bitke se vrlo brzo pretvore u pojedinačne okršaje

mlaznim avionima koji su dosta brži a samim tim i superiorniji. Za razliku od WoT gde su granate vrlo ozbiljan resurs koji ume ozbiljno da košta, municija u WoWp je neograničena. Zato je Wargaming.net uveo pregrevanje mitraljeza i topova da ne biste mogli

Borbe se vrlo brzo pretvore u pojedinačne sukobe nisko iznad zemlje

neprestano da pucate po protivnicima. Kao i u pravoj avio-borbi najbolji efekti se postižu kratkim kontrolisanim rafalima. Takođe još jedna legitimna taktika je sudaranje sa neprijateljima, pogotovo ako ste teže oklopljeni od protivnika. Vodite računa da se takvi sudari često završe sa padom oba aviona. Još jedna sličnost sa WoT su i premium vozila tj avioni. Oni imaju dvojak ulogu, da treniraju vašeg pilota i da vam zarađuju više kredita od običnih aviona. U WoWp do sad postoje 3 aviona niskog tiera ali ne sumnjamo da će Wargaming.net dodati nove modele uskoro.

Korisnički interfejs je korektno urađen ali i dalje fale neke opcije vezane za tekstualni "chat" koje, kako nam se čini, Wargaming.net namerno izostavlja iz svojih igara. WoWp takođe poseduje integrisanu glasovnu komunikaciju pa ne morate koristiti posebne programe da komunicirate sa saborcima u vodu.

Najveći problem WoWp leži u načinu kontrole. Ako igrate sa mišem i tastaturom znajte da se u problemu. Zbog toga što aviona prati kursor ponekad morate isti pomeriti van ekran u želji da vam letelica izvede dovoljno uzak zaokret. Iako je igranje sa mišem moguće naš je savet da nabavite neki joystick ili čak joypad koji će se mnogo bolje pokazati tokom igranja.

Enigne koji Wargaming.net koristi još uvek ne pokazuje znake posustajanja. Letenje plavim nebom dok dole proviruju vrhovi planina iz magle bi bilo predivno iskustvo ako bi ste imali vremena da to primetite. U svakom slučaju grafički deo je odlično urađen a dizajneri su posvetili veliku pažnju kako modelima aviona tako i specijalnim efektima. Grafički engine briljira bilo da su u pitanju delovi koji otpadaju kada pogodite avion ili vatrena lopta koja ostane iza poraženog protivnika.

Za komforno igranje trebaće vam joystick ili joypad

Za kraj ne možemo reći da je World of Warplanes samo WoT sa avionima umesto tenkova. Iako imaju isti sistema napredovanja ove dve igre se prilično razlikuju po stilu igranja. WoWp je zabavna igra namenjena širokom krugu igrača i verujemo da će ostvariti značajan uspeh na tržištu arkadnih simulacija.





State of Decay



Zombi Apokalipsa



Platforma:
PC

Razvojni tim:
Undead labs

Izdavač:
Microsoft studios

Web:
<http://undeadlabs.com/stateofdecay/>

Preporučena konfiguracija:
OS: Windows Xp, Vista, 7
CPU: Core 2 Duo 2.4GHz (E6600) / Athlon X64 3400
RAM: 2GB
GPU: Radeon HD 2600 XT / GeForce 9600 GSO / Intel HD 3000
HDD: 3GB

State of Decay nije Zombi igra, ne ona je mnogo više, ona je simulator preživljavanja u svetu gde su zombiji samo jedna od prepreka.

Od samog starta igra vas baca u vatru i sve do kraja uvek ćete imati šta da radite jer za vreme zombi apokalipse nema odmora. Priču započinjete sa Rick-om i Ed-om koji se vraćaju sa 15-dnevnog izleta kada ih napadnu nemrtvi željni njihovog mesa. Nakon što su uspeali da im polupaju lobanje sledeći cilj je saznati šta se dešava a zatim i naći neke potrepštine za put. Jednom kada završite ovaj uvodni deo počinje prava igra. Naime utočište ćete naći u maloj crkvi gde su se okupili preživeli i zabarikadirali. Da bi vaša mala komuna preživela morate obezbediti nekoliko različitih resursa koje ćete naći po napuštenim kućama, restoranima ili radnjama.

fali. Da bi ste gradili potreban vam je građevinski materijal i to je peti i poslednji resurs u State of Decay. Već smo rekli da se svih 5 resursa mogu naći po okolnim kućama i objektima a ukoliko ne želite da izigravate potrkica možete poslati nekoga od ostali likova da donese neophodne potrepštine.

Sakupljanje resursa je proces koji ne prestaje pa ćete često sebe zateći kako tokom izvršavanja neke misije njuškate po lokaciji da vidite šta korisno možete naći. Sama priča je pravi apokaliptični kliše pa tu imate šaroliku skupinu likova koji se nalaze u crkvi, zatim vojsku koja samo prati naređenja i ne interesuje ih ništa drugo a tu su i žestoki momci koji celu ovu zavrzlamu vide kao mogućnost da profitiraju. Da bi ste obezbedili opstanak vaše male komune često ćete morati pomagati nekoj od frakcija ne bili stekli njihovu naklonost koja zatim znači mogućnost trampe za neophodne resurse.

Skupljanje resursa je osnovna aktivnost u igri

Kada je u pitanju raspolaganje sa resursima "Undead labs" su implementirali sistem koji dosta podseća na realno stanje stvari. Hrana i lekovi koji se ne čuvaju na hladnom i sigurnom mestu će se pokvariti pa vaš prvi prioritet treba da bude izgradnja odgovarajućih objekata za čuvanje. Takođe hrana, lekovi, municija i gorivo se troše pa će vam dnevni zadatak biti odlazak u "nabavku" svega onoga što vam

Ako ne pazite tokom igranja lik može veoma lako da pogine

Ono što odvaja State of Decay od sličnih igara ovog tipa je mogućnost da izgubite lika sa kojim igrate. Dobro de, nećete ga zaboraviti već postoji realna šansa da u nekom trenutku umre. Tada na njegovom

play!
zine

ocena

8.5

- ✓ Odličan atmosfera koja vas praktično uvuče u igru
- ✓ Zanimljiva rešenja vezan za način igranja koja uvode realizam
- ✓ Razvoj karaktera u potpunosti zavisi od igrača
- ✗ Smrt bilo koga iz grupe je finalna što ozbiljno menja dinamiku igre
- ✗ Igrati State of Decay noću nije dobro za srce
- ✗ Grafika nije na nivou današnjih igara



mestu ostaje ranac sa opremom a vi morate da nastavite igru sa nekim od sporednih likova. Takođe ne možete igrati sa jednim likom neograničeno dugo vremena jer će se ovaj umoriti i neće biti sposoban da se bori ili trči, dve najbitnije akcije u State of Decay. Na taj način vas igra tera da razvijate odnose sa ostalima preživelim, ispunjavate misije koje vam oni daju da bi ste stekli status prijatelja. Onda kada vam se glavni lik umori možete se prebaciti na nekog od sporednih dok se ovaj oporavlja od borbe sa zombijima. Takođe ne savetujemo vam da se vezujete za bilo kog lika i da pokušate da ih što ravnomernije razvijate jer samo jedna greška može biti pogubna a ukoliko se upustite u borbu sa netreniranim likovima to se neće dobro završiti.

Uticao najlakše
zaradujete
donošenjem
resursa u bazu

Pored gorepomenutih 5 resursa postoje još dva koja su specifična za karakter koji vodite a to su uticaj i slava. Uticaj je neka vrsta monete i što je veći, to više stvari možete uzeti iz zajedničkog skladišta. Slava vam omogućava da regrutujete druge likove u igri za neke misije. Uticaj najlakše dobijate donošenjem

resursa, hrane ili municije dok slavu zaradujete uspešnim izvršavanjem misija.

Na samom početku vaša crkva je privremeno sklonište koje može da oduva malo jači vetar. Naravno vama je ostavljena mogućnost da unapredite odbranu, deo za spavanje,



kuhinju ili da napravite biblioteku, baštu, radionicu. Problem je što svaka baza ima ograničen broj slotova pa morate balansirati da li vam je bitnija bašta koja obezbeđuje hranu ili biblioteka koja povećava nivo znanja. Naš savet je da razvijate sve što ima veze sa staminom jer je to najbitnija stvar u celoj igri.

Razvoj lika u State of Decay je jednostavan, što više koristite neku veštinu ona će se više razvijati. Svi likovi sa kojima započinjete kampanju imaju prilično skromne karakteristike pa vam savetujemo da trčite što je više moguće ne bi li im pojačali "cardio" jer rekosmo već - izdržljivost tj stamina je život. Kada dostignete određeni nivo biće vam ponuđene i specijalne mogućnosti vezane za borbu ili preživljavanje. Likove visokog nivoa treba čuvati kao oči u glavi jer mnogo brže i efikasnije ubijaju zombije od onih sa kojima tek

Jedna zombi nije
pretnja ali ako
vas okruži horda
umirete sigurno

počinjete.

State of Decay se odlučio za specifičan mix neprijatelja. Tu su oni klasični "zedovi" koja svi znamo, sporo se kreću i pokušaću da vas napadnu ako vas primete. Vrlo brzo gube interesovanje kada se sakrijete i opasni su samo u grupi. Unapređene verzije ovog tipa su Swat zombiji kojima ne možete nauditi vatrenim oružjem zbog kacige i kevlara već ih morate dokusuriti metodom "štangla u glavu". Na kraju tu su hibridni zombiji koje je i najteže ubiti i mi vam savetujemo da njih napadate samo kada su sami. Ukoliko vas napadnu u grupi sa običnim zombijima računajte da ste već postali ručak.

Tu su i zombi horde koji nisu preterano opasne dok ste u kolima a zvuk spljeskanog zombija je muzika za uši. Na žalost mutirani primerci ne umiru tako lako a neki mogu da vam oštete ili totalno unište kola što je smrtna presuda ukoliko ste okruženi sa gomilom nemrtvih. Zbog ograničenosti municije i zombija koji se beskonačno pojavljuju, borbu



treba izbegavati jer ih nikada ne možete baš sve pobiti u nekoj zoni. Šunjanje postaje esencijalni deo igre a trudite se da pravite što manje buke jer svi dobro znamo da buka privlači zombije. Od oružja na raspolaganju je nekoliko desetina pištolja i pušaka ali već i vrbaci na grani znaju da je u slučaju apokalipse sačmarica zakon. Jedini problem je mali šaržer i dugo vreme punjenja metaka ali zato nema potrebe da nešto preterano nišanite.

Stamina, Stamina, Stamina ona je najbitnija

Misije su klasične za open-world tip igara i svode se na pratanju nekog NPC do određene lokacije, uništavanje specifičnog zombija ili čišćenje nekog objekta od nemrtvih. Pored ovih klasičnih postoji još niz specifičnih misija koje smo retko imali prilike da vidimo. Tako recimo relativno rano u igri dobijete mogućnost da navodite artiljeriju na zombi horde koje sredinom igre postaju ozbiljan problem.

Priručna oružja za blisku borbu se polome nakon nekog vremena

State of Decay, kao i svaka open-world igra, nudi pregršt različitog sadržaja igračima. Sam način igranja je dramatično promenjen zbog mogućnosti da vam lik pogine pa ćete vrlo brzo herojske juriše zameniti za tihi pristup. Dodatni pritisak postoji zbog toga što se kola koja koristite kvare nakon određenog broja udaraca ili im nestane benzina. Sličan sudbina ume da zadesi i priručna oružja koja umeju da se slome u najnezgodnijem trenutku. S obzirom da ćete dobar deo igre provesti u razbijanju lobanja, pronalazak odgovarajućih "alata" treba da vam bude imperativ.

Jedina stvar gde State of Decay ne briljira je grafika. To nas ni ne čudi kada znamo da je ovo port sa Xbox 360, sistema koji je odavno zastareo. Zato je audio komponenta savršena gde posebno mesto zauzimaju krikovi i mumljanje zombija.

Ne igrati State of Decay noću

State of Decay je odlična igra. Na početku smo rekli da je ovo jedan od najboljih survival simulatora a sve akcije koje preduzimate su logične. Ukoliko se plašite zombi apokalipse onda je ovo igra za vas jer će vam pokazati šta je sve potrebno uraditi da preživite!



Journey of a Roach

Pravda za bubašvabe!



Platforma:
PC

Razvojni tim:
Kobold Games

Izdavač:
Daedalic Entertainment

Web:
<http://www.journeyofaroach.de>

Cena:
14,99€

Preporučena konfiguracija:
OS: Windows XP/Vista
Procesor: 2.5 GHz (Single Core) or better
Memorija: 2 GB RAM
Grafika: OpenGL 2.0, 256 MB, DirectX 9.0c
HD: 2500 MB

Mnogi od nas, koji video igrama ispunjavamo slobodno vreme već decenijama, su se tokom svojih igračkih dana sigurno susretali sa velikim brojem raznoraznih čudnih, zanimljivih i apstraktnih protagonista.

U redove takvih glavnih likova sada možemo da ubrojimo i dve krajnje simpatične bubašvabe! Dva druga koja žive u postapokaliptičnom svetu punom pustoši sanjaju o prošlim vremenima prepunim života i nadaju se da će jednom opet naići na takvu oazu. Jednog dana, jedan od njih je naleteo na pravi pravcati cvet kako niče iz puste zemlje i hitro odleteo kući da o tome obavesti svog druga. Međutim odlazak nazad do cveta neće teći glatko, za šta će se pobrinuti niz šarenolikih likova, situacija i problema sa kojima će jedan od druga koje vodite morati da se pobrine. Priča je u osnovi jako simpatična i originalna, ali kao da joj fali malo dublja osnova, stiče se utisak da je sve postavljeno previše plitko da bi igrača dovoljno motivisalo da igru igra zbog priče.

U igri vodite bubašvabu

U igri vodite jednu od bubašvaba (dok drugu pokušavate da spasete), kretanje se odvija putem wasd tastera, dok miš koristite za interakciju sa okolinom. Inventar otvarate jednostavnim skrolom, a od tastera ćete još koristiti i spejs čija je svrha odzumeranje kamere kako bi ste imali bolji pregled šire okoline. Ovo je p&c avantura sa klasičnim sistemom inventara i predmeta koje kombinujete ili koristite sa nekim od predmeta u prostoru.

Zagonetke su prosečne težine, ali sasvim lepo osmišljene i savršeno

logične, tako da nećete naići na veći problem prilikom igranja. Osim klasičnih zagonetki, u par navrata oprobacete svoje strpljenje tokom sekvenci osmišljenih u maniru arkanidnih igara. Inovativni momenat gejmplaja jeste promena perspektive, odnosno mogućnosti kretanja po (skoro) svim površinama, protivno gravitaciji, što nam je i logično jer u igri vodite bubašvabu.

Ovaj sistem je sasvim fino implementiran i nakon početne zbunjenosti i navikavanja, ubrzo se u menjanju perspektive snalazite kao riba u vodi (ili kao bubašvaba na zidu?). Prva je šteta samo što ovakav sistem nije kvalitetnije iskorišćen jer je na prvu loptu jasno da tu ima potencijala za veliki broj logičkih zagonetki koje bi trebalo da rešavate aktivno koristeći ovaj mehanizam, ali to je izostalo. Umesto toga, kretanje po zidovima i plafonu jednostavno ćete koristiti uglavnom da bi došli do naizgled nedostupnih lokacija ili kako bi ste pokupili/uticali na neki predmet koji nedostupan sa poda. Pomalo su iritantne i veštački napravljene "nepremostive" prepreke koje nam onemogućavaju da dođemo do određenih delova nivoa mimo onog načina kako je autor zamislio.

Možete se kretati svim površinama, protivno gravitaciji

Još jedna zamerka gejmplaju odnosni se na pomalo nespretno crno-beli dizajn predmeta u vašem inventaru pa je za pojedine predmete ponekad nejasno šta ste račno pokupili i šta to imate kod sebe, što je informacija relevantna da bi ste uopšte razmislili kako taj predmet i da upotrebite. Ovo posebno dolazi do izražaja ako

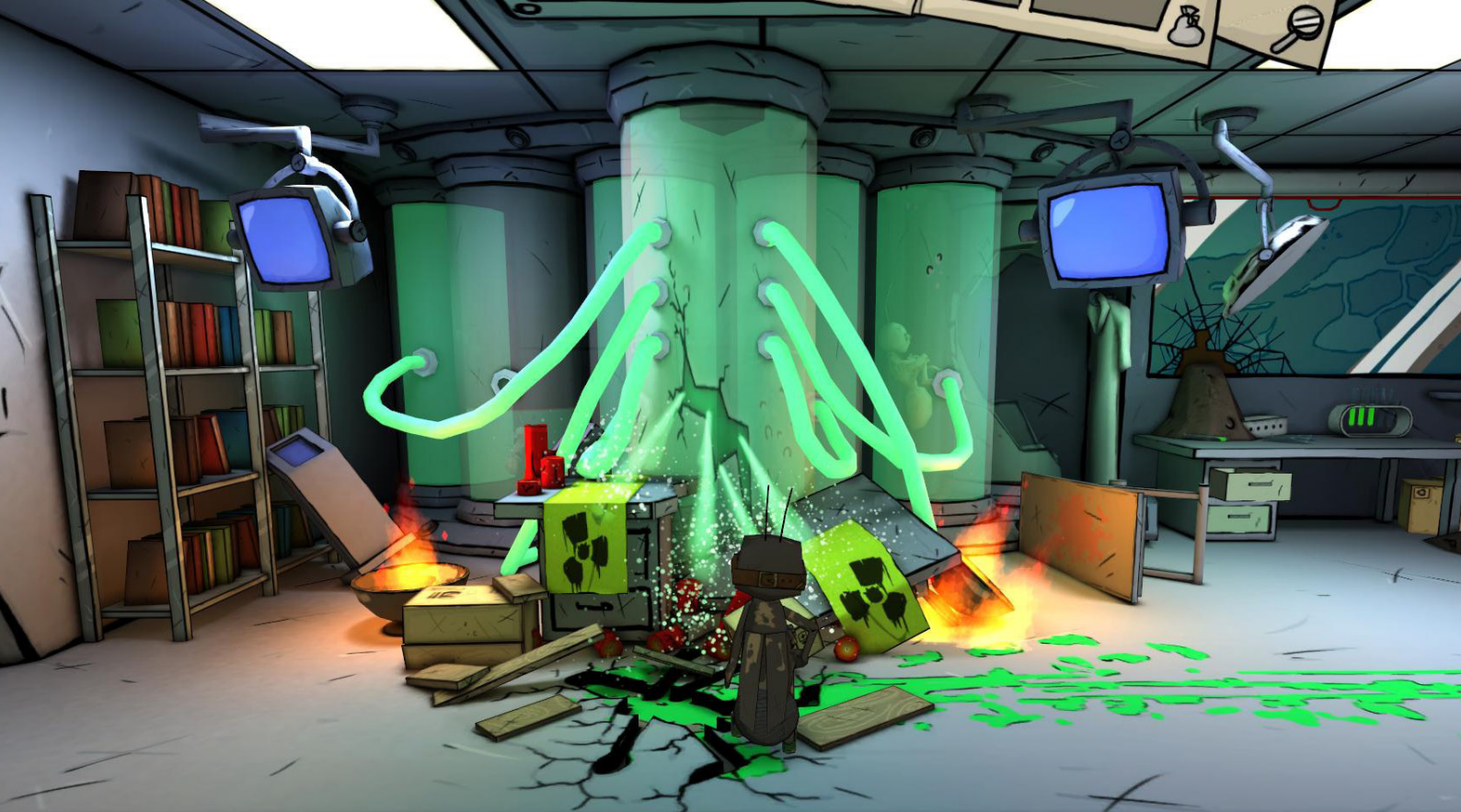
play!

zine

ocena

8

- ✓ Originalna priča
- ✓ Lepo dizajnirana okruženja
- ✓ Logične i dobro osmišljene zagonetke
- ✗ Previše kratka
- ✗ Zbunjujući izgled predmeta u inventaru



se ima u vidu da u igri, osim menija, nema nikakvog teksta. Sve bube u igru mumljaju, a njihove misli su izražene u malim oblačićima gde se menjaju slike, što važi i za opise pojedinih predmeta. U globalu, sve ovo nije toliko strašno, jer ćete uglavnom razumeti svaku situaciju i znati šta imate u inventaru, ali će u početku izgledati pomalo haotično. U igri postoji i mapa, ali nam je njena svrha ostala nejasna, pošto apsolutno nema nikakvu upotrebnu vrednost, ne u smislu njenog kvaliteta, već u smislu da vam mapa nikada neće ni trebati. I pored navedenih mana, gejملهj je jako zabavan i on sam po sebi je dovaljan da vas drži pored igre, gde veliku ulogu imaju pomenute lepo i logično osmišljene zagonetke.

Kreativno osmišljen dizajn nivoa.

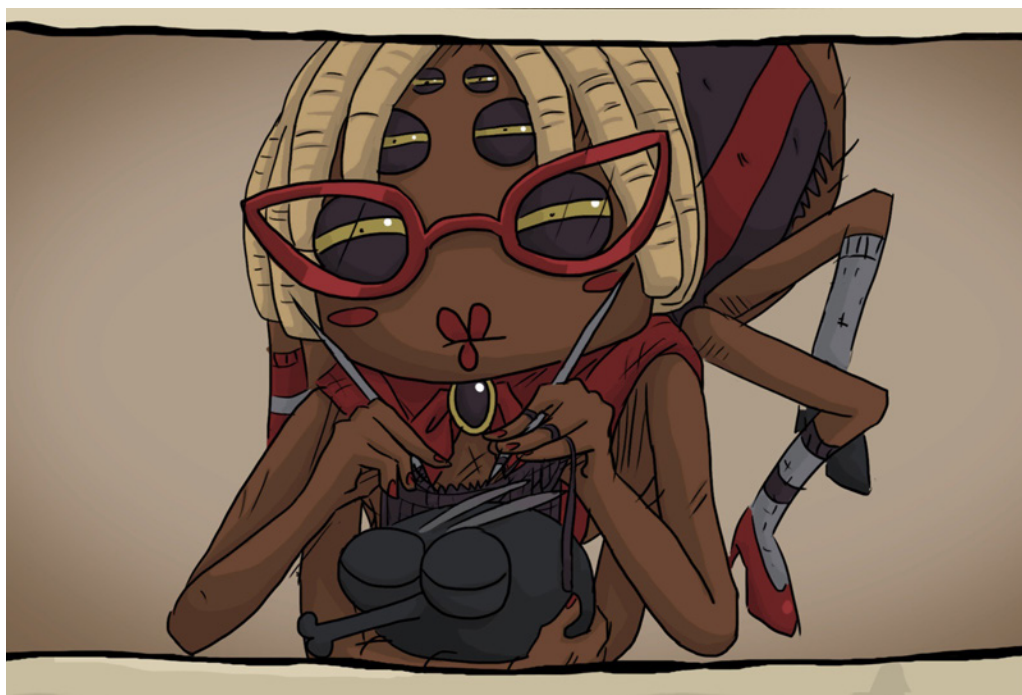
Drugi kec iz rukava ove igre jesu prelepo dizajnirani nivoi i likovi koji ih nastanjuju (raznolike bube da budemo precizniji). Grafika je karakteristična 3D stripsko-crtana i imaćete utisak kao da sve vreme gledate animirani crtani film. Animacije su tečne, a kretanje kamere prilikom promene perspektive je

odrađeno iznenađujuće odlično i neće praviti problema. Igra ima i veliki broj međuscena koje se pokreću nakon određenog progressa, i one su urađene u simpatičnom ručno crtanom stilu.

Muzika je očekivana za ovakav tip igre - vesela, neozbiljna i pomalo dečija, i kao takva se savršeno uklapa u ambijent. Glasove buba ne bi smo da komentarišemo jer nismo sigurni da zvuci koje likovi u igru ispuštaju uopšte spadaju u kategoriju glasovne glume.

Ovo je, dakle, definitivno jako zabavna i lepa igra, preporuka za ljubitelje avantura ali i za ostale igrače, pošto p&c aspekt nije previše "hardkor". Na kraju, jedina ozbiljnija mana koju možemo naći igri jeste njena dužina.

Taman kada dobro uronite u igru i poželite da dođete do novih nivoa i rešavate nove zagonetke pojavice vam se kraj igre, a vas ostaviti uskraćenim i željnim za još igranja.





Autor: Stefan Starović

Review

Typing of the dead: Overkill

Kucanjem do izbavljenja!

The House of the Dead: Overkill je četvrti nastavak dobro poznatog serijala "The House of the Dead" koji je započeo svoj život još 1996. godine. U pitanju je pucačina u prvom licu u kojoj se glavni junak kreće po predefinisanoj puti pritom pomerajući svoj pogled u određenim pravcima. Stoga je na vama kao igraču samo da upravljate mišem i na taj način pomerate nišan i levim klikom ubijate protivnike pre nego što dođu do vas. Prilično jednostavan koncept koji je godinama beležio veliki uspeh širom sveta. Overkill inače nije nimalo nova igra, zapravo je objavljena 2009. godine za Nintendo Wii (zbog pogodnosti nišanjenja Wiimote

kontrolerom) a rimejk za PlayStation 3 je doživela 2012. Međutim, nas najviše interesuje drugi rimejk, pod imenom Typing of the Dead koji se za Windows pojavio poslednjih dana oktobra.

Priča igre je apsolutno nebitna, ali za one koje interesuje, događa se predešavanja u prvoj igri iz 1996. godine. Ono što je sa druge strane važno napomenuti je da je toliko puna klišeja i dijaloga punih psovki da je "obrnula krug" i zapravo deluje skroz zabavno. Teško je shvatiti da li pričamo o tradicionalno lošoj interpretaciji američkih filmova od strane Japanaca, ili su se pak dizajneri zaista potrudili da sve bude toliko

"već viđeno" da zapravo postane – gotovno. Od prvih trenutaka će vam se pojaviti osmeh na licu bez obzira na to koliko su dijalozi i priča zapravo, skroz retardirani.

I kada započnete igru, dolazite do onoga što je poenta Typing of the Dead – umesto da imate nišan koji pomerate i ubijate protivnike, vi zapravo – kucate reči! Ispod svakog protivnika pojavljuje se reč koja će ga "ubiti" a na vama je da je otkucate što je brže moguće, pre nego što mutant dođe do vas i pojede vam facu. Naravno, to je zahtevalo izvesne izmene u mehanici igre u odnosu na original, pa se vaše umeće neće ispitivati putem refleksa i pomeraja miša, već kroz komplikovane reči i fraze. U početku će to biti jednostavne, kratke i proste reči, da bi kasnije postajale sve teže a potom se i nalazile u okviru fraza pa i

Igra je originalno
izdata još 2009
godine za Wii

kompletnih rečenica. Pored ovog načina neutralisanja protivnika, "quick time event" je realizovan kroz pritiskanje određenih tastera na tastaturi u jako brzom vremenskom

periodu, koji ni na koji način nisu povezani. Na taster "TAB" uzimate i aktivirate pojačanja i to je u suštini sve što je potrebno da znate o Typing of the Dead: Overkill.

Za sada je u igru ubačen samo mod za jednog igrača kao i nekoliko mini igara a multiplayer podrška (koja će svakako zahtevati dve tastature), biće ubačena naknadno, jer očigledno nije tako lako implementirati je. Dizajneri su se potrudili da u Typing of the Dead: Overkill ubace i House of the Dead: Overkill (jer je u suštini ista igra u pitanju), pa će tako oni koji ipak ne kucaju toliko brzo moći da odigraju i "običnu" igru, za slučaj da procene da ova "tastaturna" nije za njih.

I sada dolazimo do glavnog pitanja – da li je ova igra dobra ili loša? Zavisi kako posmatrate stvari. Za izvesni broj igrača, posebno mlađih zasigurno će biti loša. Kopija je igre iz 2009, ne donosi ništa novo, može se reći i da je dosadna jer u njoj samo kucate nekakve reči. Nije ni laka – već nakon prvih desetak minuta igre, čak i na srednjem nivou težine, dobićete nekoliko udaraca i pogrešiti dosta reči. Problem će predstavljati i ukoliko dok kucate morate da gledate u tastaturu. Autor ovih redova, kao iskusni kucač "na slepo" prošao je nešto bolje, ali je i za njega

igra postala izazovna već nakon nekoliko nivoa. Međutim, postoji druga vrednost igre i ugao koji ćemo mi uzeti – a to je da je naslov idealan za sve koji žele da igraju igre ali nemaju baš najbolje reflekse ili jednostavno hoće da nauče da što bolje kucaju na tastaturi. Typing of the Dead će vas, u tom smislu,

Pored kucanja možete odigrati i tradicionalni House of the Dead sa nišanom

zasigurno brže i zabavnije naučiti slepo kucanje nego velika većina programa koji se za tu namenu mogu naći na internetu. A ukoliko iole znate da kucate na slepo, Typing of the Dead otvara svoj puni potencijal i postaje više nego zabavna igra uz koju možete da se i dobro zabavite ali i naučite zaista vredno umeće ovih dana. Ko bi rekao da ubijanje mutanata može da vam bude od koristi za svakodnevni posao?



IGRU USTUPIO:



Platforma:
PC

Razvojni tim:
Kobold Games

Izdavač:
Daedalic Entertainment

Web:
<http://www.journeyofaroach.de>

Cena:
14,99€

Preporučena konfiguracija:
OS: Windows XP/Vista
Procesor: 2.5 GHz (Single Core) or better
Memorija: 2 GB RAM
Grafika: OpenGL 2.0 , 256 MB,
DirectX 9.0c
HD: 2500 MB



play!

zine

ocena

8

- ✓ Sjajan način da vežbate kucanje
- ✓ U potpunom fazonu akcionih filmova devedesetih
- ✗ Koncept se neće baš svakome dopasti



Autor: Filip Nikolić

Review

Rayman Fiesta Run

Rayman ponovo u trči na mobilnim platformama

Ubisoft je u poslednjih par godina Rayman-a zaista uspeo da revitalizuje kao maskotu i to na najbolji mogući način, izdavajući par vrlo dobrih igara sa starim herojem bez ruku i nogu na koga smo već pomalo bili zaboravili. Najpre krajem 2011-e sjajni povratak 2D korenima sa Rayman Origins, pa onda odlični naslov za mobilne platforme Rayman Jungle Run prošle godine. Ubisoft je u 2013-oj bio još aktivniji i pre svega na tržište izbacio više nego fenomenalni Rayman Legends, igru koja je svakako među kandidatima za jednu od najboljih igara uopšte ove godine. Mobilne platforme takođe nisu zapostavljene (kao to već danas biva sa velikim izdavačima) i pred nama je nastavak za Jungle Run – Rayman Fiesta Run.

Odmah u startu će vam biti jasno da je Fiesta Run upravo ono što ste od ove igre i očekivali. Igra sa Jungle Run ne deli samo slično ime već zapravo gotovo sve ključne elemente. Gameplay je ostao nepromenjen. I dalje se radi o auto runner tipu igre gde Rayman (ili u slučaju Fiesta Run i neki drugi od igrivih likova) automatski trči sa jedne strane ekrana na drugu a na vama je da koristeći skok ili udarce izbegnete sve prepreke koje vam stoje na putu i stignete do kraja nivoa, pri tome skupljajući što više Lums stvorenja. Nivoi su vrlo kratki i prilagođeni iskustvu kratkih gameplay sesija koje traju maksimalno do

minut i po, što je rekli bismo i dobitna kombinacija za igre namenjene mobilnim platformama. Stizanje do kraja nivoa obično i nije preveliki izazov. Pravi gameplay igre ćete iskusiti tek kada nivo prelazite sa ciljem da prikupite svih 100 Lums-a koji se nalaze u svakom nivou. Što se tiče kontrola, igra ima dva tastera koji su raspoređeni u donji levi i desni ugao. Jedan je skok, drugi je punch. Pritisnite i držite skok i Rayman će lebdeti u vazduhu neko vreme. Ovoga puta su sve funkcije relativno brzo otvorene u igri za razliku od Jungle Run gde su nivoi bili podeljeni u grupe koje su pravljenje oko date gameplay mogućnosti koja je za njih bila vezana.

Touchscreen
gameplay koji
zapravo dobro
funkcioniše

Fiesta Run sadrži i „world mapu“ sa svim nivoima na kojoj se put otvara kako oslobađate Teensies stvorenja prelazeći nivo. Ovo inače radite sakupljajući dovoljan broj Lums-a u toku nivoa. Na putu od nivoa do nivoa se nalaze često i neka iznenađenja u vidu dodatnih playable likova koje otključavate (tu je Raymanov najbolji drugar Globox kao i igrivi Teensies u raznim kostimima),

wallpapera i dodatnih gameplay mogućnosti. Ukoliko pređete nivo i u njemu sakupite svih 100 Lums-a, otvarate Invaded verziju tog nivoa koja je po pravili nešto teža. Sve ukupno gledano u poređenju sa Jungle Run, igra je znatno duža i bogatija sadržajem. Ako ste casual



Platforma:
iOS, Android

Razvojni tim:
Ubisoft Montpellier

Izdavač:
Ubisoft

Cena:
2,99€

play! zine

ocena **8.5**

- ✓ Grafika
- ✓ Dobro rešen touchscreen gameplay
- ✓ Broj nivoa
- ✗ Muzika ume i da iritira

igrač i samo igrate da stignete do kraja nivoa, igra će i za vas trajati dovoljno dok „obrnute“ sve nivoe. Ukoliko pak Rayman Fiesta Run igrate onako kako po nam i treba, odnosno sakupljajući svih 100 Lums-a u svakom nivou, igra će vam pružiti više nego zadovoljavajući broj gameplay sati, naročito za jednu akcionu mobilnu igru od 3 dolara.

Grafika u igri je kao i prošlog puta – fenomenalna. Rayman mobilne igre koriste isti UbiArt game endžin kao i full konzolni naslovi i izgledaju neverovatno. Iako smo malo alergični na termin „console quality“ koji naše zapadne kolege tako lako nalepe na razne iOS i Android igre kada opisuju kvalitet grafike, u slučaju Rayman Fiesta Run i mi bismo ovu etiketu dodali bez previše razmišljanja. Zvučna podloga u igri je isto odlična i prava „raymenovska“. Mnoge od tema su direktno preuzete iz konzolnih naslova. Međutim ovde bi voleli da napomenemo da iako je kvalitet muzike na nivou, sama priroda igre sačinjena od kratkih gameplay sekcija gde ćete nivoe

stalno iznova počinjati iz početka, kada se prebaci na teritoriju muzičke podloge jednostavno mora da proizvede i onaj efekat preteranog ponavljanja.

Ako ste voleli Jungle Run, Fiesta Run ćete voleti još više

Za kraj da spomenemo i neke od feature-a koji se danas očekuju od igara i koji su i ovde prisutni. Igra ima achievements -e (čak i Android verzija), kao i leaderboards (koji su u slučaju Android verzije koju smo mi testirali integrisani u Google Plus koji danas hteli ne hteli (a najčešće ne) sada već morate da imate, inače će se vaša borba sa gigantom zvanim Google završiti vašim porazom). Igra takođe ima i mikrotransakcije koje su u igri toliko nebitne i nevidljive da i ovde Ubisoftu dajemo big thumbs up.

Sve u svemu, ako ste fan platformskih igara, Ubisoft se poslednjih par godina pobrinuo za to da kvalitetne Rayman igre sada možete pronaći na svim gaming uređajima koji danas postoje. A Fiesta Run bi u odnosu na Jungle Run najbolje opisali poredeći ih sa odnosom između konzolnih Rayman Origins i Rayman Legends. Sve pomenute igre su odlične, a primetno je i to da kvalitet raste iz igre u igru. Ako ste voleli Jungle Run, Fiesta Run ćete voleti još više!



Blackguards

Potezne borbe su ponovo in!



Platforma:
PC

Razvojni tim:
Daedalic Entertainment

Izdavač:
Daedalic Entertainment

Web:
<http://www.blackguards-game.com>

Cena:
24,49€ (standard edition)

Preporučena konfiguracija:
Windows Vista SP2, Windows 7 SP1,
Windows 8 (32/64 bits versions)
2.4 GHz Quad Core CPU
4 GB RAM
NVIDIA GeForce GTX 275, ATI Radeon
4770 Serija ili jača GPU

Upliv u nove vode, kada ste na sceni uveliko poznati kao iskusni maheri u određenom polju, uvek je predstavljao za jedne hrabar rizik vredan hvale, a za druge budalasti, nepromišljeni potez koji će ukaljati ugled firme. Daedalic se u godinama iza nas ustoličio kao jedno od najvažnijih imena u žanru avantura, kako na evropskoj, tako i na svetskoj sceni. Njihove avanture (čije je kvalitet, ruku na srce, ponekad umeo da varira) su nam ostavljale jak utisak pre svega sjajnim grafičkim rešenjima čija je osnovna uglavnom bila ručno crtana 2d pozadina. Bilo da su u pitanju "kartuniš" igre ili one sa ozbiljnijim grafičkim rešenjem, kvalitet dizajna je uvek bio neosporan. Uz, uglavnom, dobar narativni aspekt i zanimljiv gejmplaj, Daedalic je uspeo da se zaslužno izbori za poziciju koju sada ima. Sigurni u svoje kvalitete rešili su da se premijerno okušaju i u drugim

žanrovima, pa tako danas na testu imamo beta verziju njihovog novog naslova Blackguards, mešavine rpg-a i taktičke potezne strategije.

Prvi iskorak
Daedalic-a van
žanra avantura

U saradnji sa veselim Nemcima dobili smo priliku da se oprobamo u igri par meseci pre njenog konačnog izlaska. Igra je trenutno u beta fazi, a preko early access programa na steamu nestrpljivi igrači mogu i sami probati ranije igru. Poglavlja, kojih ukupno ima 5, će se fazno izbacivati u narednom periodu, kada će se krajem januara pojaviti i cela igra. U trenutku pisanja ovog teksta očekuje se izlazak 2. poglavlja, tako da ćemo preliminarne utiske zasnivati na prvom poglavlju beta faze. Važno je naglasiti





da nije u pitanju još jedna od epizodnih igara kakve su danas popularne, već fazno izlaženje poglavlja ima za cilj beta testiranje svakog poglavlja pojedinačno, kako bi po zvaničnom izlasku cele igre igrači dobili što kvalitetniji sadržaj.

Postavka igre je zasnovana na nemačkom pen&paper rpg-u The Dark Eye, starom 27 godina, što nije prvi put Deadalicu da svoju igru smesti u ovaj svet. Konkretna priča se još uvek nije previše razvila, tako da nam ostaje da vidimo kako će se narativni aspekt igre dalje razvijati. Vizuelno igra ima svoju mračnu i svetlu stranu. Osim što je ovo iskorak u novi žanr, takođe je i iskorak u 3D svet. Sa jedne strane inicijalno smo bili razočarani zaista katastrofalnim animacijama, ili bolje rečeno izostankom istih. Već u prvim scenama razgovora primetićete odsustvo bilo kakve mimike na licima ljudi koji učestvuju u dijalogu, a ni gestikulacija tela nije mnogo bolja. Ostaje nam da se nadamo da je to samo trenutno stanje, i da će se u finalnoj verziji igre likovi ponašati prirod-

nije, i neće biti voštane lutke iz kojih izlaze glasovi. Svaki close-up kadar u međuscenama ostavlja utisak jeftine, isprane, voštane i zastarele grafike i to zaista upada u oči. Na sreću tu je i druga strana medalje da vrati ovaj početni utisak u ravnotežu. Kadrovi gradova koje posećujete i borbena polja izgledaju zaista sjajno, ostavljaju kod posmatrača utisak bajkovitosti i mističnosti. Za pohvalu je i simpatično dizajnirana mapa sveta, sa sve 2d oblačićima koji lete preko nje. Muzika koja prati sve ovo je neupadljiva, ali prijatna, i brzo i neprimetno će vam se uvući u uši. Glumci koji su dali glasove engleskoj verziji igre su diskutabilni, variraju od dobrih do očajnih i umeju da pokvare utisak.

Grafika i zvuk variraju od sjaja do očaja.

Okusnica igre su svakako potezne borbe. Prema rečima autora, u igri je

dizajnirano preko 190 polja za borbe koje ćete voditi kroz 5 poglavlja, a sama igra donosi preko 45 sati igranja. Možemo im verovati na reč, pošto nam je već prvo poglavlje pružilo solidnih 8-9 sati igranja, kojih se mnoge kompanije danas ne stide da izbacе kao potpunu igru. Sama polja za borbu su odlično dizajnirana, i vidi se da je uložен trud da ni jedna borba ne bude dosadna, već novo i drugačije iskustvo, i ako smo igrali tek početak igre.

Kroz igru napredujete po mapi sveta od severa ka jugu, bežeći od zakona i prateći trag koji vodi ka rešenju nezgodne situacije u kojoj ste se našli. Od lokacije do lokacije od grada do grada polako napredujete vi i likovi koji se kreću sa vama. Gradovi predstavljaju statične 3d ekrane na kojima se nalaze kadrovi grada i likovi poput lekara, trgovca, gostioničara, prosjaka i drugih karaktera sa kojima možete komunicirati ili sarađivati shodno njihovoj funkciji. Uz glavni kvest, nailazićete i na povremene sporedne zadatke koji će od vas

zahtevati da učinite ovo ili ono, ali se sve svodi na to da ćete se sa nekim boriti.

Iz razvojnog tima
je najavljeno
preko 90
borbenih mapa.

Razvoj vaših likova je veoma složen, i morate pažljivo da proučite sve aspekte igre i vaših karaktera da bi ste pametno investirali sakupljeno iskustvo (AP poeni). Pored osnovnih atributa, tu su i preferencije prema oružju, specijalne osobine, magije i talenti. Sve ovo razvijate iz istog fonda poena, te treba dobro razmisliti kako želite da gradite svakog člana družine.

Kritika interfejsu ide ovde zbog poprilično loše urađene preglednosti svih ovih stavki, pa često niste sigurni šta dobijete investiranjem poena u određene stvari. Osim osobina, vaše likove određuju predmeti koje nose, a koji se dobijaju iz loota, preko kvestova ili kupovinom kod trgovaca. Za sada svi predmeti izgledaju poprilično obično, i čini se da nisu toliko bitan faktor u igri koliko razvoj samih likova.

Članovi družine vam se inače priključuju kako igra odmiče, i do ovog trenutka nismo primetili mogućnost izbora po tom pitanju, oni će vam se pridružiti hteli vi to ili ne. Svaki od njih ima svoju priču da ispriča, što je pohvalno. Igra je za sada ostavila popriličan utisak linearnosti, ali postoji određena sloboda kretanja po mapi i izbora pri redosledu rešavanja kvestova.

Blackguards je definitivno zabavna igra i jedva čekamo izlaske sledećih poglavlja, ali moramo ostati rezervisani, jer ipak postoji puno propusta koji dosta kvare konačni utisak. Igrači iz beta faze redovno šalju svoje utiske razvojnog timu koji sve to pomno prati pa verujemo da će finalni proizvod popraviti sve mene koje trenutno prate igru.





Pravni nose kratke rukave... **muškavci** ...i na -10°

*Osim u slučaju avog sa slike

**RASPRODAJA RUR majica OD OVE
I PRETHODNIH SEZONA!**

~~950 din~~

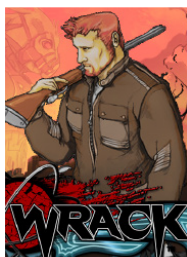
450 din



KLANRUR.RS

Wrack

Cel-shaded FPS kakav je nekad bio



Platforma:
PC

Razvojni tim:
Final Boss Entertainment

Izdavač:
Final Boss Entertainment

Web:
www.wrackgame.com

Preporučena konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Core 2 Duo 2GHZ
RAM: 2GB
HDD: 1GB
Grafika: GeForce 8800GT



Još jedna zanimljiva igra "tiho" se pojavila na Steam Early Access, ali našem budnom oku nije promakla. "Wrack", prvo najavljen kao "Last Bastion", u sekundi nas je privukao svojim cel-shader izgledom a potom i arkadnim FPS stilom na koji smo skoro u potpunosti zaboravili. Bilo je jasno, morali smo ga isprobati. I nismo se razočarali.

Igra do maksimuma koristi cel shaded grafiku što omogućava interesantne stripovske međuscene u kojima se objašnjava radnja igre ali i događa razmena među glavnim junacima koja je toliko usiljena da je zapravo "obrnula krug" i postala zabavna. Tu su jeftine prozivke, očekivani razgovori, sve ono što ovih dana imamo prilike da vidamo u akcionim holivudskim filmovima koji kao temu uzimaju iste te filmove ali sa kraja osamdesetih i početka devedesetih. Radnja nije posebno bitna za igre ovog tipa, ali je postavka donekle "razumljiva". Hiperion generator ima mogućnost da iz čiste energije stvori bilo šta što je potrebno planeti – hranu, tehnologiju, gorivo, što je dovelo do mira u svetu, eliminacije gladi i opšteg prosperiteta. Međutim, zbog tog mira, ljudi su rasformirali vojsku i eliminisali bilo koji vid borbene gotovosti (kao da bi se to ikada zaista dogodilo!). Svi osim Kain Sagara, poslednjeg borca na Zemlji koji zbog lične agende iz prošlosti nikada nije spustio svoj gard. Što se ispostavilo jako korisnim kada su Arcturans, vanzemaljska rasa, napali Zemlju iz želje da ukradu pomenuti generator. I eto nama klasične formule "pojedinač protiv cele armije".

Muziku u igri radi
niko drugi do
Bobby Prince...

Već od prvih trenutaka u igri, zatvorenih koridora kroz koje se krećete i količine protivnika koja vas napada, shvatićete da ste u svetu kojim su vladali Doom, Duke Nukem i Quake tokom devedesetih godina. Ovo je tipična arkadna pucačina u pravom smislu te reči.

Zaboravite na vojne pucačine dominantne ovih dana. Ovde nema punjenja oružja, nema izvirivanja iza ugla, nema mogućnosti da se sakrijete iza prepreke dok vam se ne regeneriše zdravlje, nema kondicije koja će da nestane nakon dužeg trčanja, nema čak ni trčanja! Ono čega ima, sa druge strane, je izuzetno brzo kretanje u svim pravcima, skokovi, konstantno napucavanje sa protivnicima i otkrivanje skrivenih delova nivoa koji vam mogu doneti brojna poboljšanja. Tu je i standardni pokazivač količine zdravlja i oklopa kojeg imate kao i broj života – kada umrete, pojavljujete se na poslednjoj "kontrolnoj tački" koja zapravo uopšte ne mora biti tako blizu mesta vaše pogibije. Alternativno možete koristiti mogućnost brzog snimanja pozicije, što je ostavljeno na igraču a što dalje produbljuje gotivan osećaj igranja igre iz sredine devedesetih.

... poznat po muzici
u DOOM-u

Kako je u pitanju Early Access igra, veliki broj sadržaja i dalje nije ubačen, što podrazumeva i neke grafike međuscena, ali i dodatne nivoe i oružja. Zbog toga Kain u svom početnom arsenalu poseduje mač i četiri vatrena oružja. Specijalni mač koji nas je na trenutke podsetio na Daikatanu predstavlja pomalo prejako oružje za onoga ko uspešno njim ovlada. Spor je i zahteva precizan tajming, ali najčešće ubija



jednim zamahom i može da obuhvati više protivnika. Naravno, morate im se "uneti u lice" da bi bio efikasan, ali u rukama pravog junaka, predstavlja najzabavnije i najsmrtonosnije oružje. Sledi obični pištolj koji je precizan na daljinu ali ne toliko jak, a potom dvocevka, naravno, predviđena za bliže okršaje. Svojevrsni plazma pištolj ispaljuje energetske lopte ali sa blagom parabolom, nešto poput lansera granata a tu je i bazuka koja na prvi pogled podseća najviše na stari dobri lanser raketa. Nećete verovati, možete da uradite i rocket jump! Doduše, potrebno je da budete napunjeni zdravljem skoro do vrha, kako se ne biste samoubili. Zbog toga a i količine štete koju čini i načina ispaljivanja, bazuka zapravo najviše podseća na lansere koje biste susreli u igrama poput Battlefielda ili Call of Duty-ja.

Dobar dodatak igri su glavonje na određenim segmentima nivoa kao i na samom kraju, koji podsećaju na okršaje sa "kraljicama" u igrama poput Mega Man, osim što je ovde

sve u prvom licu. Poseduju unapred definisanu putanju kretanja i ispaljivanja projektila, a vaše je da se u to uklopite kao i da im nađete slabu tačku. Kad završite sa igranjem, jer u ovom trenutku Wrack zaista nije predugačak naslov, možete da isprobate Time Attack i Score Attack modove u kojima prelazite nivoe za što bolje vreme ili rezultat, a potom vidite kako se kotirate u odnosu na ostale igrače širom sveta.

Ljubitelji oldschool FPS-ova ovo ne smeju propustiti

Zanimljiv dodatak igri je mogućnost da u editoru sami izradite svoje nivoe, a potom ih kandidujete kod Final Boss Entertainment ekipe za mogućnost da se upravo vaš nivo pojavi među 5 "blagoslovenih" nivoa u redovnoj cirkulaciji. I na ovim nivoima beleži se najbolji skor i vreme, pa potom dolaze novi nivoi i tako u krug.

Od prvog trenutka igranja i prvih taktova muzike u pozadini shvatićete da su dizajneri pokušali da emuliraju dobre muzičke numere koje su krasile igre poput Doom-a ili Duke Nukema.

A onda ćete shvatiti da to nije slučajno, jer muziku za Wrack piše niko drugi do Bobi Prins, dobro poznati autor muzičkih numera za mnoge naslove poput Commander Keen, Wolfenstein 3D, Spear of Destiny,

Duke Nukem i naravno DOOM, za koji je Prins i dobio brojne nagrade i koji je jedan od najpopularnijih soundtrack-ova u istoriji video igara.

Ukoliko ste oldschool gejmer ili jednostavno mlađi naraštaj koji bi želeo da vidi kako je to nekada izgledalo, nemojte da propustite Wrack.

Doduše, možete i da sačekate da developeri još malo porade na sadržaju, kako bi vam iskustvo igranja bilo što kompletnije.



Aleksandar Lang



FORZA

HORIZON



Boro Popović



presen



Milan Ilić



Stefke



David Vuković



Joksić Aleksa

PlayStation Network
On PlayStation.



Strahinja Stamenkovic



Dragan Gagi Lambić



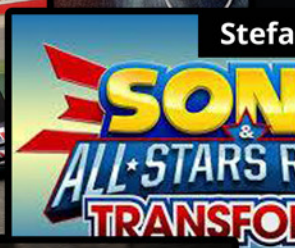
Srki Drifter



Bela Toizan



Nikola Sakan



Stefa



Filip Milićević



Nemanja Gvozdić



Igor Dumitrasković



Marjan Cvetanović



Stefan Utvić



Stefan Stiven Pop



Filip Lalić



Filip McOfi Telep



Nikola Markov



Sinisa Prkosovački



Rasa Integralac



Marko Mladenović



ed by Need for Speed Rivals
NEED FOR SPEED

ELIKA NAGRADNA IGRA OKLANJAMO LOGITECH VOLAN!



POWERED BY Logitech

Tokom proteklog meseca primili smo preko 200 prijava na našoj zvaničnoj Facebook stranici za Logitech volan, gde je preko 200 vas ostavilo screenshotove iz omiljenih vožnji, reklo koji vam se tekstovi u proteklom PLAY! najviše dopadaju i šta biste još voleli da čitate u našem magazinu. Hvala vam svima! Ispod je samo deo vaših predloga, screenshotova i imena, jer zaista nismo imali mesta za baš sve.



Djordje Pavlović



Miodrag Karaleić



Nikola lilić



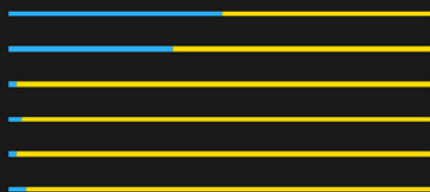
Stefan lević

Dobitnik volana je **Marko Mladenović**

(molimo dobitnika da se javi redakciji PLAY!-a
privatnom porukom na facebook-u)

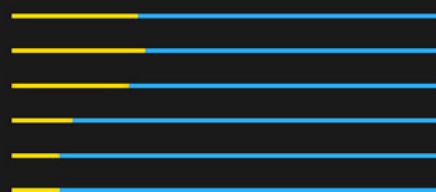
NAJPOPULARNIJI OPIS IZ PROŠLOG BROJA:

F1 2013 - **52%**
Battlefield 4 - 37%
Papers Please - 2%
SkyDive - 3%
The Wolf Among Us - 2%
Plants vs Zombies 2 - 4%



NAJPOPULARNIJA VOŽNJA PO MIŠLJENJU UČESNIKA NAGRADNE IGRE:

F1 serijal - **24%**
Need for Speed serial - 25%
rFactor - 21%
Eurotruck Simulator 2 - 12%
Grid serijal - 9%
Gran Turismo serijal - 9%





Dešavanja u svetu online ratovanja

Moj radni dan počinje zvonjavom mobilnog telefona pre nego što se oglasi budilnik na istom. Klijenti ne mogu da čekaju, a još manje njih zna da sam legao da spavam u 4 ujutru... Ranije nije bilo tako. Sve je krenulo početkom 2013 kada sam krenuo da igram War Thunder...

U današnje vreme, kada se ne odvajamo od kompjutera i raznih drugih „pametnih spravica“, jako je teško naći čoveka koji nije našao neku igru za sebe u virtuelnom svetu. Za mnoge je to bio World Of Tanks, na današnji dan najpopularnija online igra vezana za tenkove u periodu oko Drugog svetskog rata. Meni su, kao nekom ko je svoje detinjstvo proveo tako što je maštao da postane pilot, uvek nedostajali avioni. Igrao sam uglavnom igre koje su bile offline, kao MS Flight Simulator ili Wings Of Fury. Upravo igra Wings Of Fury je bila prva koja me je vezala za WWII tematiku i oduševila u svoje vreme, a istu je tada pravio mladi razvojni tim iz Rusije – Gaijin Entertainment. U januaru 2013 sam slučajno saznao da je pušteno otvoreno beta testiranje igre War Thunder od Gaijin-a i od tada sam svako veče na virtuelnom nebu...

Ne tako davno, a ako ćemo preciznije, 1 novembra 2013, War

Autor:
Srboljub
Hetlerović





Thunder je praznovao godišnjicu otvorenog beta testiranja. Za godinu dana, igra je skupila 5 miliona igrača, postala jedan od naslova koji će biti dostupni na Sony Play Station 4, dobla nagradu za najbolju simulaciju na GamesCon izložbi u Kelnu, a na Igromiru u Moskvi su igrači imali šansu da igraju modul koji je posvećen tenkovima. Kao znak zahvalnosti svojim predanim igračima, Gaijin je rešio da organizuje nekoliko akcija u igri tokom novembra, a za najbolje igrače iz Rusije (domovine War Thunder) – sastanak sa razvojnim timom igre.

Pošto pisac ovog teksta čita novosti o War Thunder projektu i na

engleskom i na ruskom sajtu igre, a pri tom je i pasionirani igrač War

Thunder-a – naravno da mi nije promakla vest o sastanku igrača sa razvojnim timom u Moskvi početkom novembra. Još dva parametra su uticala na odluku da probam da „upadnem na žurku“ – član sam jednog od jačih klanova sa Balkana u War Thunder-u (SAG – Serbian Army Group) i, za divno čudo, živim u Moskvi.

Postojao je samo jedan problem – na sastanak su zvali 30-ak igrača koji su najbolji u raznim disciplinama. Nažalost, još uvek nisam među njima...

Uz pomoć kolega iz klana, ali i uz veliku podršku Olega, community menadžera za Balkan sa engleskog foruma War Thunder (tj. preko veze □), sam postao „predstavnik zapadnih medija“ na ovom događaju.

Sam „događaj“ je počeo sa okupljanja u metrou u 18:30, 1 novembra, na moskovskoj stanici

Sviblovo. Posle kratkog skupljanja igrača koji su bukvalno raznih generacija (od 18 do 50) i pokušaja objašnjavanja mesnoj policiji da nismo tu da pravimo „nesankcionisani“ miting, krenuli smo do obližnjeg tržnog centra gde nas je čekala bioskopska sala s posterima War Thunder i Nvidia.

Čovek koji nas je okupio u metrou, doveo do bioskopa i prvi pozdravio (a, kako se kasnije ispostavilo, i uopšte organizovao okupljanje) je bio Valerij Baraksanov, koordinator RU community-ja.

On nam je predstavio prvog čoveka iz razvojnog tima War Thunder – Pavla Kulikova, producenta igre.

Pavel se zahvalio za podršku igri, veoma iskusno izbegao nekoliko pitanja u vezi tenkova i predstavio ljude iz razvojnog tima koji su bili prisutni u sali.

Izveštaj

Prvi iz njih je bio Aleksandar Poljakov, vodeći programer. On nam je objasnio kako funkcioniše sistem Flight modela aviona i objasnio sve o fizici tenkova koju ćemo uskoro moći i sami da probamo.

Aleksandru se pridružio Vjačeslav Bulanikov, game dizajner koji je opisao sistem oštećenja aviona i tenkova. Eduard Borisov, vodeći 3D dizajner za tenkove, pokazao nam je nove screen shot-ove tenkova i opisao koliko je detaljna grafika koja se koristi u tenkovskim borbama. Jedna od stvari kojom se Gaijin ponosi je to da su gotovo svi delovi tenkova realno modelovani, tj. gusenice su kao prave (iz delova), točkovi fizički reaguju na teren, a većinu delova tenka je moguće deformisati ili čak otkinuti od tenka pri direktnom pogotku.

Sergej Kapicin, vodeći 3D dizajner za avione je pokušao da odgovori na pitanja o tome kako se prave modeli aviona u igri i pokazao koliko je igra napredovala u grafičkim detaljima od početka projekta, a art direktor Vasilij Lukjanenko je stavio akcenat na menije i interfejs same igre, kao



i na novu grafiku u hangaru i dizajn dolazećih garaža za tenkove. Pasionirani igrači War Thunder-a su postavljali sve teža pitanja razvojnog timu dok se nije umešao Pavel i predložio poklone – svaki gost je dobio crvenu War Thunder kesu sa šalom, majicom, dva USB fleša i najvažnije – pilotskom satom War Thunder.

Sa ovim je bio završen oficijalni deo našeg okupljanja. Seli smo u autobus i, posle kratke vožnje, stigli do paba gde nas je čekao praznični sto sa pivom, hranom i tortom posvećenom godišnjici otvorenog beta testiranja. U ovoj opuštenijoj atmosferi, uspeo sam da popričam malo sa razvojnim timom (koji je ostao sa nama), pa čak i da snimim kratki video intervju s Pavlom na ulici ispred paba. Ono što me je poprilično obradovalo je da mnogi ljudi u War Thunder timu imaju jako pozitivan stav ka igračima i uopšte ljudima sa naših prostora. Meni je pripala čast da budem jedini stranac na ovom sastanku, što mnogo govori samo po sebi.



Posle nekoliko sati priče za stolom, nebrojeno puta podignutih krigli piva, jela i svega što uz ovo ide, razišli smo se oko ponoći u metrou.

Za vreme koje je prošlo od 1 novembra do danas, Gaijin Entertainment je objavio da će početkom decembra krenuti zatvoreni beta test tenkova u War Thunder-u, a da će svaki vikend u novembru imati Golden Eagles događaj (Golden Eagles je premijum valuta u War Thunder-u). U Srbiji se polako formira svoja War Thunder zajednica, koja ne živi samo na netu i u klanovima, već se sprema da sledeće godine organizuje sastanak sa ljudima iz razvojnog tima u Beogradu. Skoro se očekuju podrška za srpski jezik u igri i jugoslovenske kamuflaže za avione.

I još tenkovi... Tenkove u War Thunder-u očekuju mnogi – neki zbog poređenja sa World Of Tanks, neki zbog toga što će biti moguće leteti avionom i voziti tenk u istoj misiji, a neki zbog ljubavi ka gusenicama, topovima velikog kalibra i blatu... Moj pogled na sve to – ako tenkovi budu dobri koliko

avioni – svakako da ću igrati tenkove! Samo je pitanje ko će objašnjavati mojim klijentima zašto ne odgovaram ujutru na mobilni telefon...



Autor: Aleksandar Ašković

The Mandate

Redakcija PLAY!-a je imala priliku da popriča sa dvojicom glavnih programera koji rade na razvoju igre The Mandate.

Ole Herbjornsen, koji je izvršni producent i vodeći dizajner i Robert Halvarsson, glavni dizajner, su nam detaljno objasnili kako će funkcionisati The Mandate. Više informacija o samoj igri možete naći na www.mandategame.com





PLAY! ZINE: RECITE NAM KAKO STE DOBILI IDEJU ZA IGRU THE MANDATE

Većina sci-fi igra se više fokusiraju na svemirski brod nego na posadu. Želeli smo da napravimo igru koja stavlja veći akcenat na ljude koji upravljaju letelicama a kao inspiracija su nam poslužile tv serije kao što su Battlestar Galactica, Star Trek i Firefly. Interakcija između likova je ono što je obeležilo ove serije i zato su bile tako popularne. Ali to ne znači da ćemo u potpunosti zapostaviti svemirske brodove.

PLAY! ZINE: RECITE NAM NEŠTO O NAČINU IGRANJA I KAKO SE RAZLIKUJE OD SLIČNIH IGARA U OVOM ŽANRU

Mi želimo da napravimo space RPG igru koja će obeležiti epohu a to ćemo postići tako što ćemo uzeti najbolje stvari iz hitova kao što su recimo X-com, FTL ili druge klasične "space sims".

The Mandate će imati tri različita moda. Prvi je naravno Exploration & diplomacy mode gde vi letite galaksijom, istražujete, izvršavate razne misije itd. Drugi je Base management mode gde se bacite istraživanjem tehnologija, unapređenjem modula baze ili broda(va) ali i treniranjem ljudstva.

krstaricu. Igre koje su nam poslužile kao inspiracija za Exploration mod su Pirates! i Mount & Blade ali mi ćemo implementirati mnogo kompleksniji diplomatski sistem od onog koji postoji u njima. Što se tiče Base management tu nam je uzor bio X-Com serijal. Tactical mod bi najlakše opisali kao mix gameplay iz X-Com, Jagged Alliance i Men of War.

PLAY! ZINE: KAKO FUNKCIONIŠE CREW MANAGEMENT I ZAŠTO JE ON TOLIKO BITAN?

Pa vaš svemirski brod ne može da leti sam od sebe. Potreban mu je disciplinovana i dobro obučena posada. Takođe ako želite da se iskrcate na neprijateljski brod ili odbijete napad na sopstveni trebaće vam i marinci. Vi kao kapetan možete izdavati naređenja celokupnoj posadi ili to prepustiti prvom oficiru u zavisnosti do zadatih parametara. Na primer kada nema borbe treba da odmorite vašu posadu.

A kada počne bitka najpametnije bi bilo da pošaljete više ljudi da upravljaju oružjima ili štitovima. Ako neprijatelj uspe da se ukrca na vaš brod onda treba promeniti taktiku i poslati posadu da čuva važna čvorišta i na taj način onemogućiti neprijatelju da zauzme strateški bitne pozicije. Mi ne želimo da opteretimo igrača sa preteranim micro-managment pa



Treći aspekt igre je Tactical mod gde u "real-time" kontrolišete svoje brod (ili više njih) kao i jedinice koje pokušavaju da zauzmu neprijateljsku

smo planirali da stvorimo nekoliko desetina predefinisanih rasporeda koji se lako mogu implementirati



PLAY! ZINE: KAKO ĆE IZGLEDATI BORBA IZMEĐU DVA SVEMIRSKA BRODA?

zauzmete jer vam se može desti da se nađete između dve vatre. Najbolje je prvo delimično onesposobiti brod koji želite da zauzmete, zatim eliminisati dodatnu opoziciju iz



Vodite računa da vi ne kontrolišete mali lovac već ogroman svemirski brod. Pokreti brodova su postepeni jer je čak i najmanja fregata duga preko 200 metara i teška nekoliko hiljada tona.

S obzirom da se borba odvija u 3D možete biti napadnuti sa bilo koje strane. The Mandate podržava nišanje posebnih sistema pa tako možete prvo uništiti brodske motore, oružje, sistem za komunikaciju pa tek onda probati da ga zarobite.

Recimo ukoliko uništite sistem za veštačku gravitaciju i opremite vaše marince sa magnetnim čizmama imaće te jasnu prednost u odnosu na posadu protivničkog broda. U borbi pobeđuje onaj ko prvi ugleda neprijatelja pa što je vaš brod teže otkriti imaćete veće šanse za pobedu. Letelicu možete učiniti manje vidljivom tako što ćete protivnike vrebati u asteroidnom polju ili koristiti uređaj za nevidljivost.

PLAY! ZINE: OBJASNITE NAM KAKO IZGLEDA RTS DEO KOJI SE ODIGRAVA KADA POKUŠATE DA SE UKRCATE NA PROTIVNIČKI BROD

Ukrcavanje na protivnički brod se dešava paralelno sa borbom u svemiru. To znači da morate pažljivo birati protivnike koje želite da

okoline i tek onda poslati marince u akciju. Ipak ukoliko se desi da se pojavi još neki brod lako se možete prebacite iz jedne borbe u drugu. Takođe tokom singl-player kampanje možete pauzirati igru da bi ste lakše isplanirali svoj sledeći potez.

Vrlo je bitno da unapred odredite zadatak svojim ljudima. Da li želite da zauzmete protivnički brod ili ga samo onesposobite. Da li spašavate zarobljenog člana posade ili kradete dokumenta, od vaših odluka će zavisiti i taktika.

Marince možete opremiti sa nizom različitih oružja kao što su EMP granate, uređaji za hakovanje i premošćavanje, detektori pokreta i tako dalje. Na njihovom putu do slave će se naći automatske turete, polja sile i neprijateljska posada.

PLAY! ZINE: KADA I KAKO JE MOGUĆE ZAPOČETI UKRCAVANJE NA PROTIVNIČKI BROD?

Ceo proces počinje kada lansirate borbeno vozilo na protivnički brod. Ukoliko uspe da stigne do njega, "šatl" će se zakačiti za oplatu i aktivirati bušilicu kojom će napraviti prolaz za vaše marince. Vitalan član odreda za napad će biti i taktički oficir koji će imati specijalne veštine u zavisnosti od zadate misije.



PLAY! ZINE: NA KOJI NAČIN ĆE AKCIJA IGRAČA UTICATI NA SAMU PRIČU

Vodite računa o svojim odlukama jer čak i one koje doneste na samom početku igre mogu imati posledice kasnije. Vi imate potpuno slobodu delovanja a igra će se prilagođavati vašim akcijama.

Možete biti verni Imperiji ili se pridružiti pobunjenicima a možda rešite da budete Pirat. Ili ćete podržati jednu od manjih frakcija kao što su Europa, Black Eagle ili Arkwright. The Mandate vas ne prisiljava da za sebe izaberete jednu ulogu pa tako možete biti i običan trgovac. Ali znajte da svaka akcija ima reakciju pa recimo ako budete previše puta napali različite trgovačke brodove možete očekivati da se dve ili tri frakcije udruže u želji da vas unište.

Priča će se granti u zavisnosti do vaših odluka i akcija. Recimo nije isto ako budete progonili trgovce sa robljem ili ako budete sarađivali sa njima. Čak i to kako se ophodite prema posadi će imati uticaja na sam tok igranja.

PLAY! ZINE: KAKO ĆE FUNKCIONISATI RPG DEO THE MANDATE-A

RPG deo je tesno povezan sa svim modovima igranja. The Mandate počinje sa kreiranjem karaktera, tj Prologue, a vaš izbor će dosta uticati na dalji tok priče. Prolog pokriva događaje koji su doveli do vašeg hapšenja i suđenja ali priča neće biti ista ukoliko ste žrtva nameštaljke, lažne optužbe ili ste možda bili previše gramzivi. U zavisnosti od vaših izbora biće vam ponuđeno da pristupite raznim alijansama što će imati dalekosežne posledice po vas, naprimer koje ćete ugovore dobijate i tako dalje. Ako želite možete testirati ranu verziju Prologue na adresi www.mandategame.com

Kako je ovo RPG naslov očekujete pregršt raznih karakteristika, osobina ili mogućnosti za Vas, vašu posadu ili svemirski brod. Kako budete





napredovali kroz igru moći ćete da prilagodite posadu sopstvenom stilu igranja. Takođe ćete provesti dosta vremena poboljšavajući sopstveni brod i njegove podsisteme.

Recimo u exploration & adventure mode će biti veoma bitno da li se pridržavate preuzetih ugovora ili ih kršite kako vam se čefne. To će odrediti kakav će stav prema vama zauzeti razne frakcije.

Takođe biće veoma bitno kako se ponašate kao kapetan. Tu nam je Imperijalna Rusija bila bitan izvor inspiracije ali ne i jedini. Recimo od

Britanske mornarice smo preuzeli pravilnik koji je postojao u doba jedrenjaka pod imenom "Article of War". Ovaj dokument je dosta precizno određivao ponašanje kapetana i posade a mi smo dosta ovih članova ugradili u samu igru. Neki od njih su tu zbog same priče a neki će imati stvaran uticaj na vas i posadu. Naravno ako ste pirat "Article of War" vam neće ništa značiti a svoju posadu možete razvijati kako vi želite.

U želji da prenesemo atmosferu iz TV serija stavili smo poseban akcenat na interakcije kapetana i posade. Mi smo stvarno želeli da se vežete za vaše

ljude pa će vam oni sa vremena na vreme ponuditi i neke misije. Ponekad ćete biti prinuđeni da

kaznite ili možda nagradite nekog od članova posade. Recimo ako neko napusti poziciju tokom bitke na vama je da odlučite da li ga ukoriti, zatvoriti neko vreme ili ga izbaciti kroz vazдушnu komoru u svemir. Sve to zavisi od vašeg mišljenja o tome koliko je ta osoba bitna za funkcionisanje broda. S obzirom da ste kapetan računajte na niz dužnosti kao što su: promocije, odlikovanja zaslužnih članova, sahrane, suđenja i tako dalje.

Autor: Marko Petrović

GRADANIN ZVEZDA

Istražuj, trguj i bori se...u svemiru!

Igre u svemiru nisu ništa neobično. Od kada je Kickstarter pokrenuo trend 2009-e, igre finansirane od strane igrača su postale normalna, ako ne i omiljena pojava na igračkoj sceni. Ali kada spojimo dve gore pomenute pojave zajedno, dobijemo fenomen koji svakodnevno obara rekorde zvani Star Citizen. Međutim, da bi razumeli sadašnjost, najbolje je krenuti od početka. Stariji igrači se sigurno sećaju zlatnog doba 90tih, kada su borbe u svemiru bile na vrhuncu popularnosti, zahvaljujući legendarnim igrama kao što su Wing Commander i Starlancer, čiji su

duhovni naslednici kasnije bili Freelancer i (nesrećni) film po imenu Wing Commander.

Pilotiranje i borba u svemiru drži posebnu čar, pogotovo kada je mehanika igre bliža simulaciji nego arkadi. Nekom ko je upravo završio rundu u Battlefield 4 ovo će može izmamiti podsmeš na licu i pitanje kako je iko mogao da shvati igru sa grafikom iz 90tih kao simulaciju. Ako zanemarimo nekoliko nelogičnosti u tom pitanju, kao i samu osobu koja bi postavila to pitanje, pa uzmemo kontekst pitanja kao validnu formu,

odgovor nije teško naći.

Chris Roberts, tvorac gore pomenutih igara, je i sam bio nezadovoljan tehnologijom u to vreme, kako objašnjava u [Star Citizen Kickstarter video](#), pa je jedva dočekao da dobije šansu i napravi igru iz svojih vizija, koja ne samo što će biti mehanički, nego i grafički potkovana. Okružen sa solidnim timom veterana igračke industrije, Chris veruje da konačno ima mogućnosti da napravi najbolju, najlepšu i najrealističniju svemirsku simulaciju ikada. Igra će imati podršku za raznorazne džojstike





i leteće palice, Oculus Rift, kao i 4k rezoluciju.

Ako je neko ostao budan posle uvoda o prošlosti, možda će pomisliti, pa dobro šta je tu fenomen? Pogled na Star Citizen Kickstarter stranicu pokazuje da su skupili nešto preko 2 miliona USD, što iako impresivno, nije ništa posebno gledajući druge igre: Wasteland 2 - 2.9m, Torment: Tides of Numenera - 4.1m rekord.

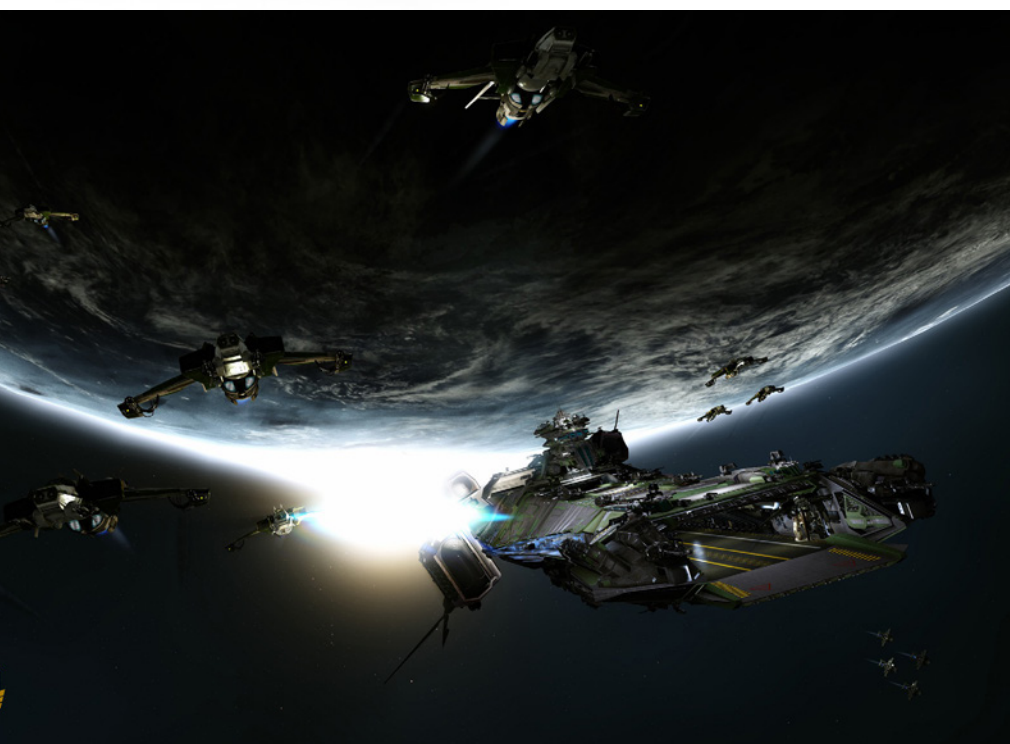
Gospodin Roberts, videvši oduševljenje i interesovanje za Star Citizen, omogućio je "slacker backer" sistem uplate za svoj projekat, na svom sajtu <https://robertsspaceindustries.com>, što mu je za uzvrat omogućilo preko 27 miliona američkih dolara da troši kako zna i ume. A da zna i ume da napravi dobru simulaciju u svemiru veruje skoro 300.000 ljudi koji su dali

pare da pomognu projekat. Pored poverenja u Roberta, video reklame zabrodove koji se mogu kupiti zajedno

sa igrom, kao recimo [Super Hornet](#), su verovatno doprineli skupljanju ove neverovatne cifre.

Ceo projekat se sastoji iz dva dela, single player zvani Squadron 42 i MMO zvani Star Citizen.

Kako Gosn' Roberts objašnjava, [Squadron 42](#) ce biti "full blown" kampanja, gde igrač kreće tako što ga regrutuju u vojsku da bi dobio državljanstvo od Zemaljske (Američke) imperije u budućnosti zvane United Empire of Earth (UEE). Struktura igre će biti duhovni naslednik od Wing Commander serijala, duboka i zanimljiva priča, igrač leti sa raznoraznim brodovima u borbi iz misije u misiju, upoznaje, a posle i bira svoje saputnike i saborce. Zahvaljujući budžetu igra bi trebalo da sadrži nekoliko različitih pravaca i završetka, u zavisnosti od odluka igrača tokom kampanje. E kad se pređe Squadron 42, vojni rok je odslužen i igrač postaje, wait for



it... - Star Citizen. Što je u stvari drugi deo igre, predviđen kao Free To Play Massive Multiplayer Online (MMO), gde igrač nastavlja svog lika, sa odlukama i pozadinom koju je sam sebi iskrojio tokom kampanje. To znaci da će igrači imati ogroman deo svemira na raspolaganju, da istražuju, osvajaju, skupljaju resurse, trguju, otimaju i pucaju.

Predviđeno je da će se igrači skupljati u

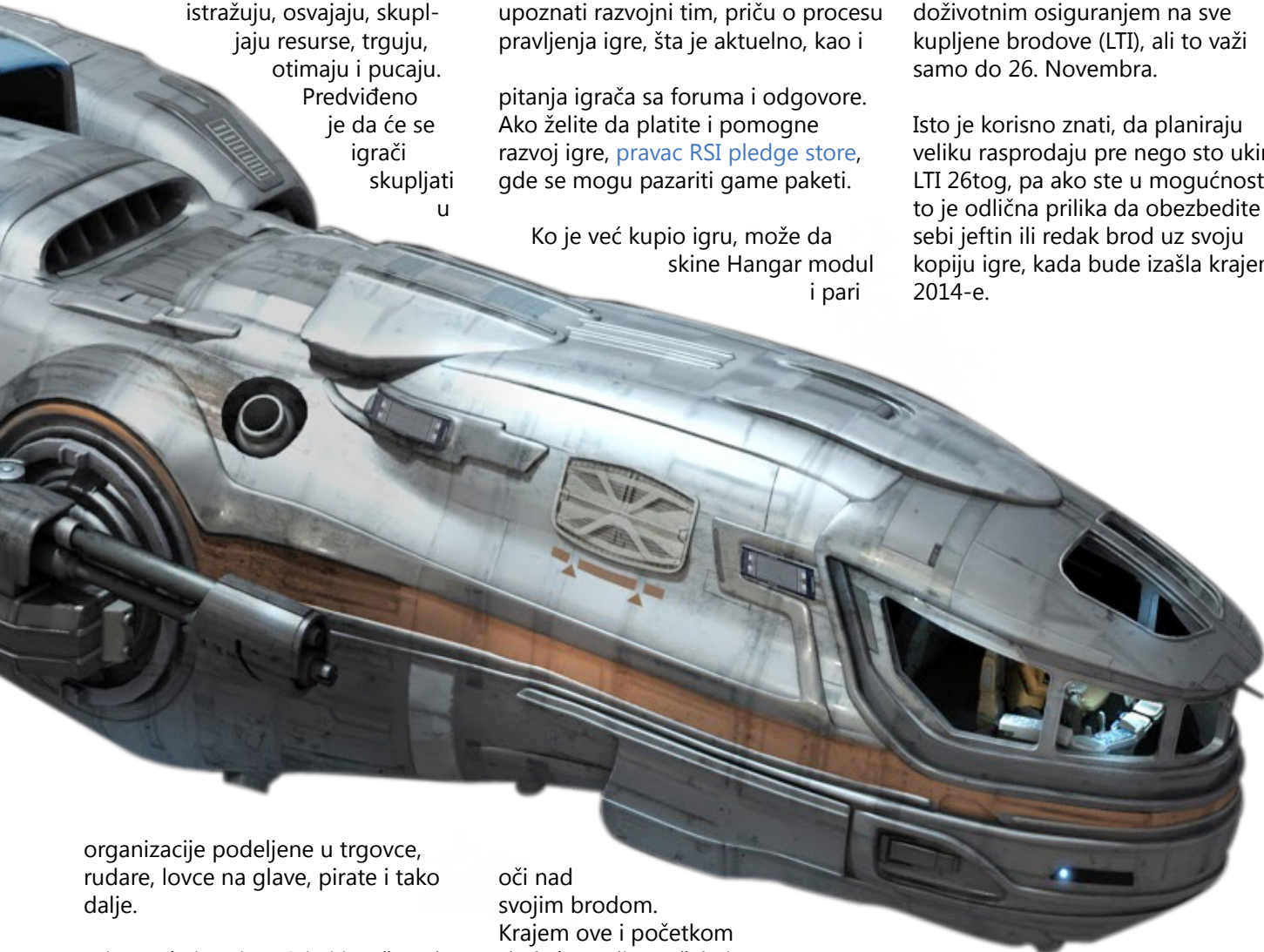
ogroman broj diskusija gde ogorčeni igrači iz EVE i drugih MMO igara revnosno iznose gde su te druge igre grešile, pa se nadamo da će Star Citizen biti bolji. Ako ste neko koga iole zanima ova tema, savetujemo da pogledate sve epizode [Wingman's hangar](#), gde možete upoznati razvojni tim, priču o procesu pravljenja igre, šta je aktuelno, kao i

pitanja igrača sa foruma i odgovore. Ako želite da platite i pomogne razvoj igre, [pravac RSI pledge store](#), gde se mogu pazariti game paketi.

Ko je već kupio igru, može da skine Hangar modul i pari

Za suzdržanije, postoji jeftina varijanta od \$35, koja sadrži alpha i beta access, celu igru kada izađe, i početni brodić za Star Citizen. Ko je original ili veteran backer, ima mogućnost da pazari, za sebe i druge, game pakete koji dolaze sa doživotnim osiguranjem na sve kupljene brodove (LTI), ali to važi samo do 26. Novembra.

Isto je korisno znati, da planiraju veliku rasprodaju pre nego sto ukinu LTI 26tog, pa ako ste u mogućnosti, to je odlična prilika da obezbedite sebi jeftin ili redak brod uz svoju kopiju igre, kada bude izašla krajem 2014-e.



organizacije podeljene u trgovce, rudare, lovce na glave, pirate i tako dalje.

Taj svet će imati NPC-je i igrače, tako da igrač može imati NPC kopilota ako je bez ikoga na svetu. Ili recimo, rudarska kompanija će biti u potpunosti pod kontrolom kompjutera, dok ne dođe grupa igrača, pa otkupe ili otmu kontrolu.

Svaki sistem i planeta će imati svoju ekonomsku, vojnu i političku scenu. Trenutno je dosta toga samo idejni koncept, ali je plan da se realističnost prožima kroz svaki segment igre.

Na [RSI forumu](#) se može naći dosta informacija i diskusija šta bi igrači voleli da vide/igraju. Zanimljivo je pomenuti da je na forumima

oči nad svojim brodom.

Krajem ove i početkom sledeće godine, očekuje se Dog Fighting modul, gde će igrači moći da lete sa kupljenim brodovima i bore protiv NPC-ja i drugih igrača. Odličan sistem dizajniran da skupi više novca, zadrži interesovanje, ali i testira svaki segment igre zajedno sa igračima.

Moramo da primetimo i to da im za neke od boljih brodova, cene izgledaju kao u zlatari, ali Chris Roberts obećava da to nisu najbolji brodovi u igri, da će svi brodovi biti dostupni igračima konvencionalnim putem zarade u samoj igri, i da će ultimativno sve zavisiti od znanja i umenja pilota, a ne od debljine novčanika.



Autor: Pavle Čulum

Replay

Star Trek Online

Star Trek theme park

Star Trek franšiza je vrh svoje popularnosti dostigla u toku 90tih, kada su u toku bile ultra-popularne serije The Next Generation, Deep Space 9, a posle i "relativno" popularna serija Voyager. Nakon toga popularnost je počela da opada, a franšiza je dostigla dno gašenjem serije Enterprise zbog manjka gledalaca. Iako je Star Trek svet doživeo reboot novim filmovima JJ Abramsa, stari fanovi su se uželeli poznatog univerzuma i nastavka sage.

Cryptic nam predstavlja Star Trek Online, njihov treći MMORPG projekat (nakon City of Heroes i Champions Online). Iako je stara već tri godine, evolucija Star Trek Online-a (STO) je dovela igru do svog najkvalitetnijeg nivoa. Skorašnji prelazak na Free-to-play model je značajno uvećalo populaciju igrača, a česti content patchevi uvek donose nove avanture. Ali, šta je Star Trek Online?

Glavni adut igre i ono sto je odvaja od drugih sci-fi MMO-ova je game-play na dva potpuno drugačija polja – ground combat i space combat. Vi, kao kapetan, ćete biti u mogućnosti da se borite u svom svemirskom brodu protiv poznatih neprijatelja kao sto su Gorn, Romulanci, Klingonci i Federacija, izbegavaćete torpeda i fejbere i prebacivati energiju iz štitova u oružja, a sa drugim misijama ćete odlaziti na away missions na raznolike

planete, mesece i uspostavljati diplomatske kontakte sa vanzemaljcima, boriti se protiv čudovišta, vraćati se u prošlost/budućnost/druge dimenzije, sve iz third-person perspektive.

Tri klase: Tactical Officer, Engineering Officer i Science Officer

Na početku igre imate izbor između 3 zanimanja (klase): Tactical Officer, Engineering Officer i Science Officer. Svako zanimanje ima svoje posebne ability-je i drugačiju mehaniku borbe u svemiru a i na planetama. Kapetana koga pravite možete potpuno vizuelno customizovati ili birajući pre-made primere (Human, Vulcan, Andorian) ili izabirom različitih opcija sa kojima možete napraviti potpuno novu vrstu vanzemaljca.

Tactical officer je ekspert u agresivnoj borbi. Brodovi koje ćete leteti su uglavnom manji, sa mnogo jačim oružjima ali slabijom odbranom, sa kojima ćete uglavnom izbegavati face-to-face borbu i napadati mete u "naletima". Jedan od najpoznatijih brodova ove profesije je Defiant klasa iz Deep Space 9 serijala. Na planetama se klasa ističe buff-debuff



Platforma:
PC

Razvojni tim:
Cryptic Studios

Web:
www.startrekonline.com

Izdavač:
Perfect World

Cena:
Free to play

Preporučena konfiguracija:
OS: Windows XP/7/8
CPU: Intel Core 2 Duo 1.8 Ghz or AMD Athlon X2 3800+
RAM: 1GB
GPU: NVIDIA GeForce 7950 / ATI Radeon X1800 / Intel HD Graphics
HDD: 8GB

play! zine

ocena

7.5

- ✓ Borbe u svemiru izgledaju fenomenalno
- ✓ Full theme park – nikad vam nije dosadno
- ✓ Često izbacivanje novog sadržaja
- ✗ Grafika i gameplay na planetama
- ✗ Učitavanje
- ✗ Slab end game



KEEWAY
MOTOR

**Rešenje za letnje vrućine
i svakodnevne gužve!**



mehanikom, jakim naoružanjem. Engineering officer je defanzivna profesija. Brodovi kojima ćete leteti su masivni, dizajnirani za borbu prsa u prsa, sa jakim štitovima ali slabim naoružanjem. Funkcija ovih brodova je da primete paljbu neprijatelja dok vaši prijatelji ciste sa rastojanja. Poznatiji primer broda je čuvena Galaxy klasa broda (Enterprise). Na zemlji ćete praviti turrete, štitna polja, minska polja i dozivati orbitalnu paljbu.

Science officer je healer. Brodovi su srednje veličine, sa slabijim napadom i štitovima ali sa puno debuff-buff opcija, shield-transferovanjem, generisanjem crnih rupa, itd. Tipična support klasa. Poznati primer broda je Intrepid klasa (Voyager). Na planetama ćete uglavnom healovati, bilo to single-target, multi-target i naravno čistiti razne bolesti sa vaših prijatelja.

Miks izmedju ground i space combat-a

Misije su relativno standardne za MMO žanr. Razni kapetani, admirali i ambasadori ce vas zvati preko ekrana da vas mole da im pomognete. Misije ce vas voditi iz sektora u sektor naše galaksije i sve se odvijaju u planetarnim sistemima (bilo to u svemiru ili na zemlji). Većina misija su povezani i imaju više etapa, sto znaci da disconnect u toku etape vas vraća na kraj poslednje uspešne etape. Tipovi misija su raznoliki : biće tu borbe protiv neprijatelja, istraživanja anomalija, diplomatske misije, transfer opreme ili medicinska pomoć.

U toku svake misije se nalaze raštrkane anomalije koje možete skenirati. Uspešan sken anomalije vam donosi materijale koje ćete koristiti u craftingu da pravite nove module, oružja, opremu. Anomalije se nalaze u planetarnim sistemima a i na samim planetama, ali su relativno skrivene, tako da ćete morati da se potrudite da proverite svaki ugao zgrade u koju vas je misija odvela.

Brod ćete opreмати raznim tipovima oružja, kao sto su phasers, turrets,

torpedo launchers, mine launchers, itd. Svaki tip oružja ima drugačiji ugao dejstvovanja, sto znaci da ce recimo fežeri imati mnogo siri ugao za borbu nego dual cannons, ali i slabiji napad, pa su očigledno bolji izbor za inženjersku profesiju jer je siri ugao pucanja efikasniji u prsa-u-prsa napadu nego sa daljine. Osim oružja ćete imati i izbor konzola, koje vam unapređuju jačinu napada, štitove, engine power, itd.

Zanimljiv pristup 3D akciji

Dok se borite u svemiru, imaćete i izbor raznih abilityja koji zavise od vaših bridge officers. Bridge officers birate na početku igre, a takodje ih dobijate u toku nekih misija. Svaki oficir dolazi sa svojim unikatnim skillom i od njega zavisi kakav ability dobijate u svemiru i na zemlji. U toku borbe ćete takodje manipulirati svojim štitovima i energijom, u zavisnosti iz kog pravca dolazi neprijateljska borba. Jako zanimljiv pristup 3D akciji.

Uz igru dolazi i mini-game, nazvana duty officers. Radi na sličan sistem igara sa kartama, gde dobijate "dek" koji se sastoji od različitih oficira sa drugačijim skillovima. Pravite zajedno away misiju i šaljete ih na zadatke koji mogu da traju 45 minuta, 3 sata, ili ceo dan (pravog vremena). Mogu sa vratiti uspešni sa nagradama i resursima, ili neuspešni sa diplomatskim problemima.

Star Trek theme park

Igra sama po sebi je rađena kao theme park - dizajnirana je sa svrhom brze zabave. U zavisnosti kakav ste tip igrača (hardcore, casual) igra ce vam ili lepo ležati, ili nećete moci da je smislite. Free to play sistem sa sobom donosi in-game store, gde možete kupiti nove uniforme, brodove, pakete, i ključeve da otključate razne lockboxes koje kupite u toku misija. To može biti iritantno i izbacuje iz takta kada se uživate u igru. Takodje naš lični neprijatelj – loading screens. Iako je mapa igre prilično velika, loading screens i instanciranje zona može





takodje biti iritantno. Jednostavno svemir se ne oseća kao svemir ako izgleda kao kutija.

Još jedan negativni aspekt su grafički modeli. Iako borba u svemiru izgleda fenomenalno, borba na planetama izgleda amaterski, trapavo, i pokreti igrača i oficira izgledaju neprirodno. Ako ste navikli na raidovanje iz sličnih igara, nećete biti zadovoljeni. Igra ima nekoliko "raidova" koji su u suštini hard-mode instance.

Sta je Star Trek Online? Zabavan theme park? Pohlepni free-to-play? Svemirski simulator? Sve zavisi šta tražite u igri. Ako ste fan Star Trek univerzuma i ako tražite sci-fi MMO u kome ćete predstavljati kapetana na svom putu ka istrazi vanzemaljaca, anomalija, politike, diplomatije i borbi za opstanak – ovo je prava igra za vas.

